

№9(21)
5.03 — 11.03.1999

Credo experto!

Щотижнева газета «Мій комп'ютер». Передплатний індекс 35327

С наступающим!

Надеюсь, все понимают, что не с Новым годом. На носу у всех мужчин — 8 марта ☺. По себе знаю — это один из самых тяжелых дней в мужском году. При его приближении начинаешь понимать, как много женщин тебя окружает, и всех надо поздравить. Чем, собственно, я и собираюсь заняться. Итак, поздравляю! Пусть прекраснейшая половина человечества встретит этот праздник в самом развеселом расположении духа и не потеряет его хотя бы до 1 апреля. Пусть наши женщины всегда будут нами довольны (желательно, без дополнительных на то наших усилий). Пусть общение с настолько любимой нами игрушкой — компьютером — будет для них легким, приятным и увлекательным. И, главное, пусть ни один компьютер не отвлекает мужчин от самых прекрасных на нашей Земле созданий — женщин! Желаю всем им здоровья и счастья! И пусть 8 марта 1999 года запомнится всем как День Счастливых Женщин!

В роли мартовского гомады выступал ЛИТВИНЮК Михаил

В поисках идеала

И снова об оптимальной конфигурации компьютера. Конечно, идеал недостижим, но...

стр. 10



О мышах

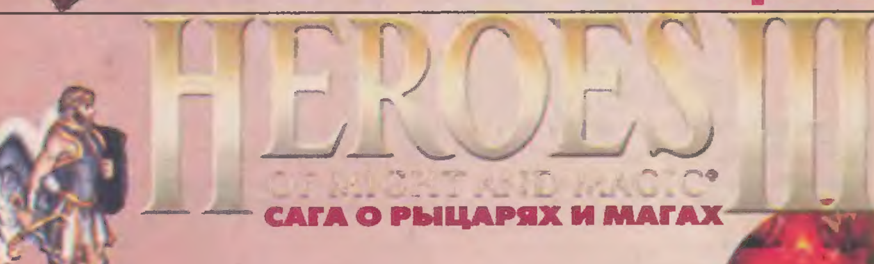
А теперь поговорим о вездесущих, знакомых всем зверьках. Сколь неожиданные формы порой принимают эти создания...

стр. 12

Лавка старьёвщика

Сегодня в нашей постоянной рубрике CD, на котором поместилось целых пять энциклопедий, и все обращают взгляд в прошлое различных известных предметов.

стр. 16



Мы все так долго ждали этого момента! И вот — третьи «Герои» появились в продаже и на страницах «Моего компьютера»

стр. 24

ПРОГРАММЫ

«ЗЕЛЕНЫЙ СВЕТ» ДЛЯ LINUX

IBM вошла в число компаний, поддерживающих *Linux*, что, по мнению аналитиков, повышает статус данной Unix-подобной технологии до более традиционных операционных систем. (**http://www.ibm.com/news/1999/02/18.phtml**),(**http://www.redhat.com/release.phtml?id=82**)

В ответ на растущий спрос со стороны крупнейших компаний и других корпоративных клиентов, IBM собирается продвигать свою глобальную стратегию Linux в нескольких направлениях. Компания намерена инсталлировать эту ОС на своих компьютерах, переносить в среду Linux собственное программное обеспечение, а поддержкой ОС Linux теперь будут заниматься подразделения IBM. Что касается аппаратного обеспечения, то IBM намерена устанавливать Linux на двух семействах своих серверов — машинах RS/6000 на базе процессоров *PowerPC* и серверах *Netfinity* на процессорах Intel. Хотя другие разработчики уже давно инсталлируют Linux на платформах PowerPC и Intel, IBM поможет программистам Linux писать программное обеспечение для конкретных аппаратных средств.

НОВАЯ «СКОТИНКА»

(**http://www.sco.com/press/releases/1999/**) Компания *SCO* анонсировала новую версию своей операционной системы *UnixWare 7, Release 7.1.*



Стараясь привлечь внимание мелких и средних компаний к своей операционной системе, SCO включила в новую версию программный компонент *Webtop*.

Webtop предоставляет собой простой Web-интерфейс для конечных пользователей и администраторов сетей, позволяющий получать доступ к сетевым ресурсам и приложениям. Он также является подмножеством разработанного SCO серверного программного обеспечения *Tarantella*, предоставляющего возможность тонким клиентам работать с приложениями на Unix-, NetWare- и Windows-серверах.

UnixWare 7.1 также поддерживает Linux-приложения как на клиенте, так и на сервере. Вместо того, чтобы опасаться конкуренции с Linux, нацеленной главным образом так же, как UnixWare и SCO OpenServer, на платформу Intel, представители SCO приветствуют широкое использование этой системы.

ВСЕ ДЛЯ IMAC

Как сообщили официальные представители *Apple*, на сегодняшний день зарегистрировано 1559 программных продуктов, разработанных для платформы *iMac* со времени ее дебюта 6 мая 1998 года. Руководители корпорации считают, что устойчивый рост числа программных средств для iMac должен стать общемировой тенденцией.

По заявлению представителя Apple на компьютерной выставке *Macworld Tokyo*, в Японии, где торговля iMac идет очень хорошо, было анонсировано 901 наименование программных продуктов для этой платформы. Среди недавно адаптированных для iMac программных пакетов следует назвать *Adobe Photoshop 5.0* и *Illustrator 8.0, AOL 4.0, FileMaker Pro 4.1, Microsoft Internet Explorer 4.5* и *Outlook Express 4.5, Netscape Navigator 4.08* и *Communicator 4.5, Palm Desktop 2.1* и *Quark Immedia 1.5.*

БЕРИ, ПОКА ДАЮТ

Чтобы доказать, что корпорация *Microsoft* мертвой хваткой держит рынок настольных операционных систем, президент компании *Be* Жан Луи Гассе (Jean Luise Gasse) призывает производителей ПК бесплатно предустанавливать на компьютеры свою *Be OS* или *Linux* (**http://www.be.com**).

«Я попрошу производителей ПК устанавливать операционные системы Linux и Be бесплатно, чтобы посмотреть, сколько компаний пойдут на это», — сказал Гассе. Если, имея такую возможность, они откажутся устанавливать альтернативные ОС, это послужит доказательством исключительной популярности продуктов Microsoft.

Be, со своей стороны, по словам Гассе, к концу марта или началу апреля подготовит версию 4.1 собственной операционной системы.

ГРУППА ПОДДЕРЖКИ LINUX

Не желая отставать от *IBM*, компания *Hewlett-Packard* планирует сделать на выставке *LinuxWorld* важные заявления.



Как и IBM, HP намерена сообщить о широкой поддержке Linux во всем диапазоне своих систем, программного обеспечения и услуг. Более того, HP охватит и тот аспект Linux, которого другие избегают: открытое сообщество разработчиков.

HP планирует наделить поддержкой Linux свои высокопроизводительные серверы *PA-RISC*. Компания уже объявила, что будет поддерживать Linux на серверах *NetServers* и планирует заняться разработками в области оптимизации Linux для 64-разрядной платформы Intel IA-64. Уникальным в поддержке PA-RISC является то, что HP не ведет самостоятельные разработки. Вместо этого планируется воспользоваться услугами группы высококвалифицированных разработчиков Linux The Puffin Group, организовавшей бизнес консалтинга и услуг, связанных с этой ОС. HP обеспечит ее аппаратурой, технической поддержкой и другими ресурсами, но не деньгами.

Щотижнева газета «МІЙ КОМП'ЮТЕР» №9(22), 5.03.1999.

Тираж: 15 000. Ціна договірна. Реєстраційне свідоцтво: серія КВ № 3503 від 01.10.98. Передплатний індекс за каталогом «Укрпошта»: 35327. Видавець: ТзОВ «К-Інфо». Редакція: Україна, м. Київ-80, а/с 25, тел. (044) 463-78-89, info@mycomp.com.ua

Продюсер і шеф-редактор: Михайло Литвинюк; **Реклама:** Ігор Гущин

Відповідальний секретар: Тетяна Кохановська; **Наукові редактори:** Денис Мельник та Євген Міхлін; **Літературні редактори:** Ганна Пароватікіна, Оксана Пашко; **Коректор:** Олексій Деєв; **Комп'ютерна верстка та дизайн:** Микола Угаров; **Дизайн ілюстрацій:** Олена Маслова; **Художник:** Федір Сергеєв; **Корисний редактор:** Олександр Заварський (sovet@mycomp.com.ua), **Геймові редактори:** Андрій Ясенков (yan_andrew@yahoo.com), Юхим Беркович; **Музичний редактор:** Віктор Пушкар

Кольороподіл: видавництво «TV-ПАРК»

Друк: комбінат «ПРЕСА УКРАЇНИ». 254148, м. Київ-148, вул. Героїв космосу, 6. 5 03.99 Зам. № 0534708

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

ОБЕЩАЛИ — СДЕЛАЛИ

Как и было обещано в декабре, компания *Sun Microsystems* опубликовала для всеобщего доступа результаты своих внутренних работ по развитию технологии Java. На прошлой неделе Sun представила «исходный код» *Java 2* — проект технологии, реализующей принцип «написан однажды — выполняется всюду». Условия лицензирования также изменились — они стали более гибкими, однако Sun все еще сохраняет строгий контроль над Java.



ПО Java 2 будет распространяться на основе лицензионного соглашения *Sun Community Source License*, требующее выплаты компаниями отчислений Sun только при поставке Java-продуктов. Согласно старой модели, им приходилось платить Sun заранее, и для крупных корпораций это выливалось в изрядную сумму (например, для Microsoft — в $10 млн.).

Между тем, программистам, которые хотят заявить миру о себе, больше по душе полностью свободный «мир Linux»: ведь измененный исходный код Java нельзя распространять без письменного разрешения Sun, а исправления, вносимые в ОС Linux, распространяются без ограничений.

Для Sun одно из преимуществ новой схемы состоит, вероятно, в том, что учебные заведения и научно-исследовательские учреждения смогут принимать участие в разработке будущих спецификаций Java — высокие лицензионные выплаты теперь не будут этому препятствовать.

Кроме Java 2, Sun собирается лицензировать по схеме Community Source License свои технологии *Jini*, *PersonalJava*, *EmbeddedJava* и *JavaCard*.

SYMANTEC ПРЕДСТАВЛЯЕТ NORTON UTILITIES 4.0

(**http://www.symantec.com/nu/**) Корпорация *Symantec* приступила к поставкам версии 4.0 своего комплекта инструментальных средств *Norton Utilities*, предназначенного для разрешения проблем, возникающих у пользователей ОС Windows. Эту новую версию можно запускать прямо с компакт-диска без установки на винчестер — таким образом возможно работать даже с системой, потерявшей способность загружаться с жесткого диска.



В комплект входят утилиты *Norton SystemCheck, Registry Doctor Scan, WinDoctor, Connection Doctor, Interactive Troubleshooter* и *WipeInfo*, а также не интегрированная с остальными компонентами программа восстановления после аварий *CrashGuard 4.0.*

Пользователи прежней версии, решившие обновить свой набор утилит до 31 мая, смогут сделать это за $39,95, на $10 дешевле полной цены продукта, составляющей $49,95.

ИНТЕРНЕТ

ИНТЕРНЕТ. ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Сеть *Интернет 2*, амбициозный проект 140 университетов США, начала свою работу.

Интернет 2 предназначен для передачи без задержек информационно-насыщенного контента между учебными заведениями США. Быстрый обмен информацией в рамках созданной сети открывает возможности для виртуального взаимодействия научных лабораторий в режиме реального времени, онлайновых телеконференций и т.п. Основа сети Интернет 2 — высокоскоростная оптоволоконная магистраль *Abilene*, созданная организацией *University Corporation for Advanced Internet Development* (UCAID) при участии компаний *Qwest Communications, Nortel Networks* и *Cisco Systems.* Abilene способна передавать информацию со скоростью 2,4 Гбит/сек.



Часть трафика будет продаваться корпорациям, нуждающимся, например, в передаче потокового видео в режиме реального времени.

Источник: *Компьютерный еженедельник «Компьютерра»*

АУКЦИОН

Продолжается процесс приобретения крупных онлайновых служб. Уже сообщалось о покупке одного из крупнейших Web-порталов — *Excite,* теперь та же участь постигла и еще один Web-портал такого уровня — *Lycos.* Согласно информации, полученной от самой компании Lycos, сначала она интегрируется с *Ticketmaster Online-City search,* после чего данное объединение будет приобретено *USA Networks* (**http://www.usa.net**) за $22 млрд.

INTERNET EXPLORER 5

На начало марта запланирован выход *Microsoft Internet Explorer 5.* Новая версия браузера будет доступна одновременно для многих платформ: *Windows 3.1/95/98/NT/*, а также для *Sun Solaris* и *HP-UX.* Кроме того, версии Internet Explorer 5 будут представлены сразу на многих языках. Летом планируется выход IE 5 для *MacOS.*

МЕСТА ХВАТИТ ВСЕМ

16 февраля на *EnterEX'98* были обнародованы результаты первого специализированного исследования рынка Интернет в Украине, осуществленного профессиональной маркетинговой компанией *Украинская Маркетинговая Группа* (UMG) по заказу компании *«АРТ-С».* Главный результат проведенного исследования — первая методологически обоснованная оценка общего количества пользователей Интернет в Украине. На конец 1998 года в Украине было от 130 до 150 тыс. аккаунтов. Официально объявленная цифра — более полумиллиона человек. С учетом коэффициента для корпоративных пользователей и некото-

рых других факторов, можно утверждать — количество пользователей Интернет в Украине превышает 800 тыс. человек.

НОВЫЕ ВОРОТА В ИНТЕРНЕТ

Представьте себе, что для соединения с Интернетом достаточно подключить портативный или настольный компьютер к электросети. Никаких модемов, телефонных соединений и повременной оплаты. Думаете нереально? Недавние эксперименты *Citytel*, телекоммуникационной группы под эгидой итальянской энергетической компании *AEM*, продемонстрировали реальные перспективы доступа в Интернет по сети электропитания, минуя традиционные телефонные линии.

Милан стал первым итальянским городом, где проводились испытания подобной системы. Взятая за основу технология была разработана в Великобритании фирмой *Nor.Web*, совместным предприятием канадской корпорации *Nortel* и манчестерской компании *Norweb*, занятой в сфере коммунальных услуг. Система *Digital PowerLine* передает данные по электропроводам со скоростью 1 Мбит/с, то есть в 17 раз быстрее, чем при использовании современных модемов, преобразуя домашнюю электросеть в локальную вычислительную сеть. Nor.Web недавно проводила тестирование новой системы в окрестностях Манчестера. Как сообщается, они прошли довольно успешно и удовлетворили клиентов.

СПАМ ПО ДЕСЯТКЕ

Законодатели американского штата Вирджиния объявили спам — назойливую рассылку электронной почты без согласия получателя — преступлением.

Постановление, которое собирается подписать губернатор Джеймс Гилмор (James Gilmoure), объявляет спам правонарушением, караемым штрафом до $500. «Злонамеренный» спам, вызвавший потери более чем в $2500 для жертвы, может рассматриваться как уголовное преступление.

Более того, как провайдеры Интернета, так и жертвы спама вправе требовать возмещения убытков в размере $10 за сообщение или $25 тыс. в день.

Вирджиния — первый штат в США, принимающий данный закон. Это будет иметь далеко идущие последствия, поскольку более половины всей инфраструктуры Интернета США сосредоточено в так называемом *Силиконовом Доминионе* (Silicon Dominion), находящемся именно в Вирджинии.

Источник: *Компьютерный еженедельник «Компьютерра»*

ОДИН МОМЕНТ!

Корпорация *Netscape Communications* представила на своем портале *Netcenter* усовершенствованную версию своей службы моментального распространения сообщений. ПО *Netscape AOL Instant Messenger 2.0* позволяет вести через Интернет защищенные переговоры в реальном масштабе времени. Пользователи, подписавшиеся на Netscape AOL Instant Messenger 2.0, автоматически становятся членами сообщества Netcenter и получают доступ к таким службам этого портала, как передача факсимильных сообщений, конференцсвязь, система календарного планирования и бесплатная электронная почта.

БЕСПЛАТНАЯ WEB-ПОЧТА IMAIL.STARS.RU

Компания *«ИнфоАрт»* объявила об открытии совместно с американской компанией *CommTouch Software* службы бесплатной Web-почты *iMail.stars.ru* (**http://www.stars.ru/imail.htm**).

Данная служба действует в рамках почтового сервиса iMail компании «ИнфоАрт» и предусматривает прием и отправку почтовых сообщений с использованием стандартных Web-браузеров. Бесплатная Web-почта предоставляет пользователям богатые возможности: это и уведомление о приходе новых сообщений по e-mail и через ICQ, и чтение почты в защищенном режиме, и многоуровневая фильтрация (по теме, адресу и т.п. по аналогии с *Microsoft Outlook*). В рамках iMail можно на почтовом сервере создавать собственные папки-каталоги, использовать адресную книгу, задействовать средства почтового «автоответчика» (фиксированные сообщения на период отсутствия пользователя, например, во время отпуска), выполнять эффективную блокировку принудительно рассылаемой рекламы (защита от спам-рассылки). Возможность явного перечисления разрешенных и запрещенных e-mail-адресов позволяет организовать на основе iMail корпоративную почту (интранет-почту).

РЫБОЛОВАМ КИЕВА И НЕ ТОЛЬКО

В сети появился новый ресурс, посвященный рыбалке. На сервере *«ДОМ РЫБАКА»* (**http://www.fishing.kiev.ua**) можно найти всю информацию, необходимую для основательной подготовки к приятному времяпрепровождению. От подробных карт водоемов и окрестностей... до анекдотов с базара *«БУХАРА»*. Не забыты и грибники.

КОМПЬЮТЕРЫ

МНОГОЦВЕТЫ

Цветные компьютеры *Apple iMac* (**http://www.imac.com**) выглядят привлекательно для пользователей, но для японских продавцов компьютерной техники подобное многоцветье создает дополнительные проблемы. В прошлом месяце *Apple Computer* дополнила свои популярные голубые ПК iMac пятью новыми «фруктовыми» цветами: земляничным, черничным, мандариновым, виноградным и лимонным. Эти новые цвета, удачно дополняющие новаторский дизайн iMac, создают проблемы для розничной



торговли. Владельцы японских компьютерных магазинов жалуются, что компания Apple не позволяет им выбирать самые популярные цвета — черничный и виноградный, а требует закупать продукцию каждого цвета в равных долях.

ДАЕШЬ 1000 МГЦ!

Во вторник анонсирован микропроцессор *Pentium III* с тактовой частотой 1002 МГц (**http://developer.intel.com/**). Однако появления реальных устройств, работающих на такой частоте, вероятно, придется ждать до конца 2000 или даже до 2001 года.

Сегодня самые быстродействующие микропроцессоры для ПК функционируют на частоте 450 МГц. По словам старшего вице-президента и генерального менеджера группы микропроцессоров *Intel* Алберта Йу (Albert Yu), его компании потребуется около двух лет, для достижения вдвое большей тактовой частоты без специальной технологии охлаждения.

При сравнении Pentium III 450 МГц с Pentium II, работающим на той же частоте, оказалось, что программное обеспечение для распознавания речи фирмы *Dragon Systems* функционирует на 37% быстрее, *Adobe Photoshop* — на 64% и *Netshow video* — на 20%.

В ближайшее время Intel планирует выпустить в продажу модель Pentium III с частотой 500 МГц, во втором квартале ожидается продукт, работающий на частоте 550 МГц, а к концу года появятся чипы, использующие частоту 600 МГц. Ожидается, что аналогично будет изменяться и линейка частот процессора *Xeon*, предназначенного для высокопроизводительных рабочих станций и серверов. Представители Intel также сообщили, что в середине года появятся Pentium III для ноутбуков, работающие на частотах 400 МГц и 450 МГц.



МОБИЛЬНИК, ИНТЕРНЕТ И «ВСЕ ДЕЛА»

В конце марта французские пользователи мобильных телефонов фирмы *Nokia* получат доступ в Интернет прямо с сотового аппарата.

Модель 7110, промышленный выпуск которой начнется во второй половине этого года, соответствует стандарту GSM, для связи с Интернетом использует протокол *Wireless Application Protocol* (WAP). Для того чтобы воспользоваться данным протоколом, клиент должен подписаться на услуги оператора, поддерживающего WAP-стандарт. Владельцам такого аппарата станут доступны службы новостей, информация о погоде, а также электронная почта. Nokia предсказывает, что доля WAP-совместимых телефонов от общего числа GSM-аппаратов составит к 2000 году от 10% до 15%.

РАЗОБЛАЧЕНИЕ

Возможно, *Intel* пожалеет о том, что решила встроить средства защиты в Pentium III. В дополнение к многочисленным протестам сторонников конфиденциальности и призывам к бойкоту продукции Intel, один из немецких журналов сообщил о разработке программы, способной считывать серийный номер процессора без ведома пользователя.

Инженеры, работающие в редакции технического журнала *«C't»*, смогли написать программу для доступа к этому



встроенному коду микропроцессора, хотя Intel уверяла, будто его нельзя получить без согласия пользователя. Сегодня на вопрос «Можно ли похитить серийный код Pentium III?» специалисты отвечают утвердительно (**http://www.heise.de/ct/english/9701018/**)

КАРМАННЫЙ ПК С ЦВЕТНЫМ ЭКРАНОМ

Compaq представила миниатюрный компьютер *Aero 2100* с ОС *Windows CE*, оснащенный цветным ЖК-экраном и оперативной памятью емкостью 16 Мб. Поставки Aero 2100 во всем мире начнутся в середине марта. Предполагается, что новый компьютер будет использоваться сотрудниками отделов продаж, врачами (для оперативного доступа к информации) и профессионалами, нуждающимися в персональном электронном органайзере. TFT-экран этого компьютера поддерживает 256 цветов, что на 44% больше, чем экран известного карманного компьютера *3Com PalmPilot*. Данные возможно вводить с помощью пера или сенсорной клавиатуры, отображаемой на экране. Через инфракрасный порт или специальный стыковочный узел Aero 2100 может обмениваться данными с ПК. Специальный слот *CompactFlash* позволяет подключать его к сети (в него устанавливается компактный эквивалент платы PC Card или плата модема 56 кбит/с).

ЦИФРОВОЕ ОКНО В МИР

Производители цифровых камер намерены воспользоваться нынешней выставкой *Photo Marketing Association*, чтобы представить очередное достижение — «двухмегапиксельные» камеры. Отраслевые аналитики давно отмечали, что настоящий рост объемов продаж цифровых фотоаппаратов начнется лишь тогда, когда они будут обеспечивать качество изображения, аналогичное обычным фотографиям. Похоже, этот день настал: основные производители данной продукции, включая *Olympus*, *Toshiba* и *Nikon*, намерены представить фотокамеры с разрешением 2 млн. пикселов. Это превышает разрешение некоторых традиционных фотоаппаратов с однолинзовыми объективами.

САМЫЙ БЫСТРЫЙ

Самый быстрый в мире полномасштобный компьютер-сервер разработали специалисты японской электротехнической корпорации *«Хитачи»*. Новый аппарат под названием *«Скайлайн Тринниум»* работает в три раза быстрее любого ныне действующего устройства такого рода. Об этом объявила сегодня дочерняя компания «Хитачи» — зарегистрированная в США *«Хитачи дэта системз»*.



Сервер «Скайлайн Триниум» с 16 процессорами может выполнять более 3 тысяч команд в секунду. С 4 процессорами — свыше тысячи команд в секунду. Такая феноменальная скорость достигнута благодаря разработке нового типа большой интегральной схемы, в которой, в частности, вместо привычного алюминия в контактах использована медь.

По материалам информационного центра «ЭЛВИСТИ» http://www.elvisti.kiev.ua E-Mail: infoserv@visti.net, тел. (044) 247-39-40

ОРЕШЕК ЗНАНИЙ ТВЕРД

но все же...

Наталья ОРИЩУК-ПУТЕВОДНАЯ

Глава 2: Мои университеты

Пробравшись сквозь дебри английского языка и одолев абитуриентский минимум обязательных дисциплин, мы с интересом всматриваемся в будущее: какое же высшее учебное заведение нам предстоит осчастливить?

Для начала определимся с географической принадлежностью *нашей будущей Alma Mater*. Сейчас модно учиться подальше от дома, и даже будучи вполне зрелым выпускником отечественного вуза, не поздно еще вкусить студенческого хлеба в иноземных краях. Значит, попытаем счастья за границей и попробуем разузнать, куда лучше отправиться. Как мотыльков на огонек, манит нас желанная тропинка **«Учеба за рубежом»** по адресу **http://www.study.ru/**. Здесь под «зарубежом» подразумевается *Великобритания*, о подробностях образования в которой и повествует сайт. На главной странице мы обнаруживаем путеводитель по языковым курсам, колледжам и университетам Великобритании, а также подборку статей об образовании за границей. Путеводитель достаточно солидный, вмещающий большое количество разделов и подразделов. Здесь есть и курсы английского в Англии, и школы-пансионы, и статья о британской системе образования, но самое интересное — *«Высшее образование в Великобритании для иностранцев»*. Собственно, нас волнует главное — сколько английские знания стоят и трудно ли поступить в цитадель наук. С нетерпением пропуская подробности градации степеней и дипломов, минуя лабиринты определений «undergraduate» и «postgraduate», не задумываясь о бакалаврах и магистрах, мы добираемся, наконец, до статьи о расходах. Нам объясняют, что цены варьируются в зависимости от учебного заведения и выбранной специальности. В среднем же год обучения в английском университете обходится минимум в 8-10 тысяч фунтов стерлингов. Ну что, мы все еще едем в Британию?

Думаю, что аристократичный туманный альбион нам уже неинтересен. Тем более, что особой финансовой помощи студентам-иностранцам там не оказывают, не то что в демократичных *Соединенных Штатах и Канаде*! Туда приезжают учиться со всех стран и континентов — условия, говорят, помягче. А посему — вперед, на сервер **The U.S. Educational Information Center** (**http://www-win.useic.ru/**). Поверьте, это очень внушительный интернет-сундучок информации. Приятная деталь: все названия продублированы по-русски (это для тех, кто любит окончательную ясность). Для нас особенно полезна *«Информация для поступающих в американский ВУЗ»*. Процесс поступления объясняется шаг за шагом, каждому письму и анкете посвящена отдельная статья. Но от этого стать американским студентом не проще — экзамен все равно придется сдавать. Тот самый *TOEFL*, о котором так

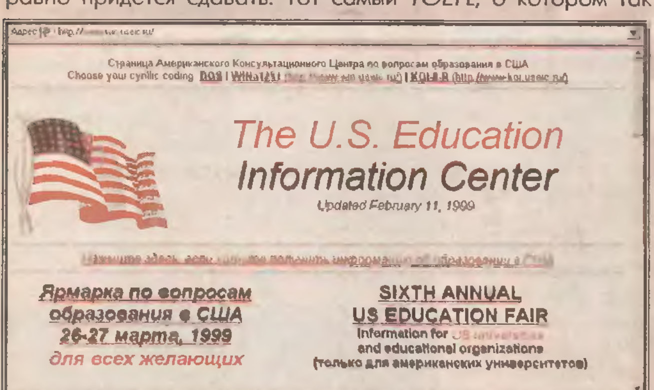


много говорили нам опытные люди. Или какую-нибудь другую напасть — особой разницы нет. Однако не будем унывать: аккуратненький перечень линков не только поможет подготовиться к испытанию, но и полностью снимет завесу тайны над процедурой экзамена.

Придется поднапрячься и набрать требуемые баллы — а требуют все по-разному. В разделе *«Выбор колледжа или университета»* мы найдем список вузов и сможем ознакомиться с их факультетами и условиями поступления. А вот и любимый раздел — *«Финансовая поддержка»*. К нашей радости, коллекция ссылок очень велика. Тексты как на английском, так и на русском языках повествуют о разных грантах, стипендиях, наградах, фондах и даже работе при университете... Нет, все-таки хорошие люди — американцы.

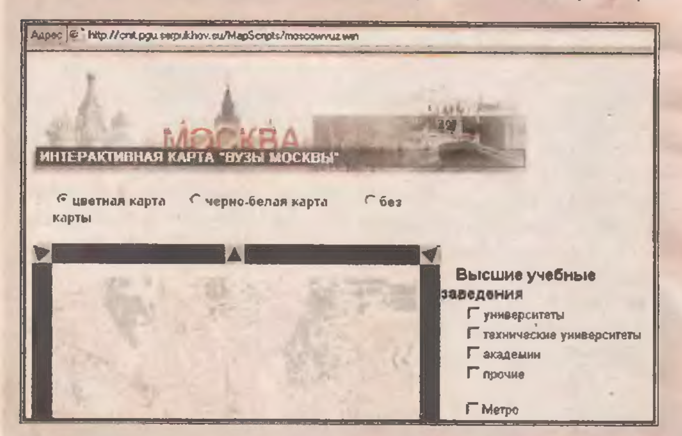
Но и канадцы не хуже. Система ссылок сервера предлагает много адресов, по которым можно узнать приятные подробности образования в Канаде для иностранцев. Есть и поисковая система, и визуальный тур по университетам и университетским общежитиям... В общем, TOEFL — в голову, визу — в карман и на самолет.

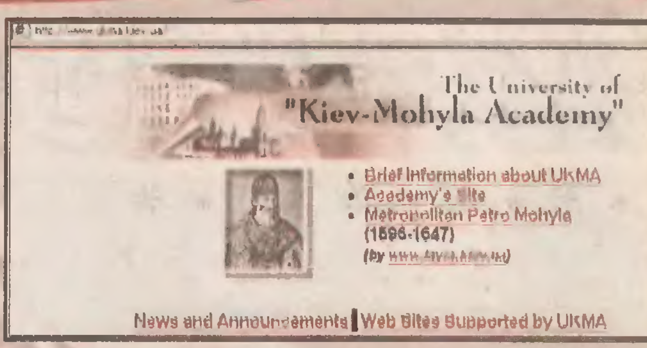
А может, вам поп-корн не по душе? Тогда могу предложить экзотику. В Австралию не желаете? Она не против. **«Образование в Австралии»** (**http://www.ednu.kiev.ua/austral/**) взахлеб рекламирует преимущества учебы на таинственном зеленом материке. В надежде заполучить свеженьких студентов, сервер даже вооружился русскоязычием — но его коварная уловка не удалась. В статье *«Детали поступления»* выяснилось, что языковой экзамен все равно сдавать придется, и баллы набирать нужно ничуть не меньшие, чем в Америке. Хотя цены за обучение в Австралии меньше: год занятий искусствоведением или бизнесом (две самые никудышние специальности по австралийским меркам) стоит 8-13 тысяч австралийских (!) долларов в год. Дороже обходятся занятия естественными науками и инженерным делом, а самая престижная специальность (медицина) оценивается совсем дорого — от 20 до 27 тысяч в год. Далее раздел *«Цены»* повествует о стоимости проживания и о «доступе к трудоустройству». Выбор университета, формы заявок, стиль обучения — обо всем предоставляется полная информация. Так что если захотелось на край света — путь открыт. Были бы деньги — ведь с финансовой помощью в Австралии похуже, чем в Америке.



А если денег нет? И на край света не тянет? Тогда можно вспомнить и о восточном соседе — в Россию и на поезде доехать можно. Только куда ехать? Есть одно местечко, где хранится информация о всех российских вузах, — это **«Система www-серверов вузов России» (http://vuz.unicor.ru/)**. Главная страница наглядно эти самые «вузы» показывает: солидные, строгие, с классическими колоннами. А чуть пониже расположились местные разделы, среди которых есть и *«Справка»*, и *«Поиск»*, и *«Список ВУЗов»*. Последний представляет собой строгую и аккуратную страничку, разделенную на две половины. Слева — города России в алфавитном порядке (включая даже поселки), справа — профили учебных заведений (технический, экономический, гуманитарный и т.д.). *Механизм работы* прост: щелкаешь на город, потом — на желаемый профиль и получаешь названия нужных вузов. Например, город: Владикавказ. Профиль: гуманитарный. Ответ: Северо-Осетинский государственный университет (и дорожка в университетский сайт). Разумеется, если мы изберем Москву или Санкт-Петербург, наш умный компьютер выдаст не одно, а много названий учебных заведений. Вот здесь мы и обнаруживаем недостаток энциклопедического сервера: не все интернетовские странички вузов ему известны. Понятно, что у многих институтов собственных сайтов просто нет. Но есть странички, которые капризный «Список ВУЗов» от нас утаил.

И если мы жаждем полной ясности в деле московских и питерских учебных заведений, нам лучше воспользоваться дополнительными источниками: серверами **«Интерактивная карта «ВУЗы Москвы» (http://cnit.pgu.serpukhov.su/MapScripts/moscowvuz.win)** и **«Санкт-Петербург: Вузы города» (http://www.sss.rcom.ru/vuses/)**. «Интерактивная карта» — изысканная столичная штучка. Нам предлагают выбрать цвет карты Москвы и ее масштаб. По желанию, отдельным значком на карте изображается метро. Из полного списка московских вузов мы выбираем нужный и нажимаем на кнопочку *«Местоположение и информация»*. Имя ректора,





специальности, номера телефонов, адрес. Карта в масштабе 1см:250 м демонстрирует местоположение храма наук.

Для ленивых московских недорослей существует иной путь поиска вуза. Нужно всего-навсего кликнуть на нужный район карты — и пожалуйста, вот вам высшее образование рядом с домом. Квадратики разных цветов — университеты и институты. Кликнешь на квадратик — узнаешь о вузе поподробней.

Вот так москвичи развлекаются. Но и *питерский сервер* не хуже — хоть карты и нет, зато есть полный список вузов с отзывами студентов. И мы можем выбрать факультет не только по его профилю, но и по откликам учащихся или уже отучившихся студентов. Кроме того, здесь содержится наиполнейшая коллекция ссылок на интернетовские странички питерских вузов, что дает возможность узнать не только подробную информацию о кафедрах и их номера телефонов, но даже условия приема. Правда, об иностранцах ничего не написано, — а мы ведь с вами в России иностранцы.

Так что хватит предаваться бесплодным мечтам — пора наводить справки о родных «навчальних закладах». И поможет нам в этом **«Список украинских www-серверов» (http://weblist.gu.net/)**. Открыв его, мы увидим длинный перечень городов и городков Украины. Раздел *«Учебные и научные заведения»* имеется при каждом городе. Здесь и поищем. Среди серверов Киева, например, можно обнаружить сайты *Политеха, КГУ, Киево-Могилянской академии, Института гражданской авиации, Международного института менеджмента* и *Института международных отношений*. Конечно, это где-то десятая часть всех вузов Киева, но будущий студент лениться не должен! В конце концов, в родном городе и пешком можно обойти все оставшиеся образовательные учреждения. А кому особенно лень и кому очень хочется чувствовать себя цивилизованным человеком — пусть заглянет на **сайт Киево-Могилянской академии (http://www.ukma.kiev.ua/)**. Там все, как в Америке, — на английском языке про магистров с бакалаврами толкуют. Но несмотря на это, подборка украинских вузов имеется приличная. И вообще, сайт будто бы и импортный, а все равно наш, родной. Значит — приятный сердцу. Потому что там, далеко, все чужое и странное. Хотя... Может, съездим?

Роман Лонин

ЖЕНЩИНА И КОМПЬЮТЕР
АЛЬЯНС XXI ВЕКА

Собравшись поздравить милых женщин со светлым праздником на страницах любимой газеты и покопавшись в довольно многочисленных сайтах, я пришел к твердому убеждению — женщина, кроме того, что она также является человеком, она еще и человек, не менее умелый, чем ее постоянный жизненный спутник. Эта статья написана для тех, у кого еще осталась тень сомнения в этом, для меня уже решенном раз и навсегда, вопросе. Итак, прошу следовать за мной.

Адрес http://ns.onego.ru/~lady_lidia/

Lady Lidia's Home Page

- Real name: Lidia Tretyakova
- Home city: Petrozavodsk, Karelia, Russia
- Birthday: 29 aug 1977
- Age: 21 years
- Height: 168 cm
- Occupation: Now 5th-year student of physics department
- Place: Petrozavodsk State University
- FIDO: 2:5036/1.29
- Cool links: - updated

Для начала зайдем на страничку симпатичной петрозаводской девушки Лиды Третьяковой (**http://ns.onego.ru/~lady_lidia/**), которая не только создала свою собственную страничку (оформлена вполне пристойно), при этом снабдив ее немеряным количеством полезнейших линков, но и успешно ведет свой собственный раздел новостей, FAQ'ов, нужных советов и прочая, прочая, прочая... Здесь, например, можно откопать любую интересующую вас информацию от последних прайсов на «железо» до практических советов относительно того, как лучше, легче и приятнее общаться со своим преданным микроэлектронным монстром. Любители «халявы» также не покинут сайт обделенными вниманием Lady Lidi'и — можно поживиться бесплатными драйверами, утилитами и даже музычкой в формате MP3.

После посещения сайта **http://www.sfwow.org** все более четко осознаешь эфемерность расхожего определения «слабый» пол. Сайт производит сильное впечатление. Web-чудо создано женщинами Сан-Франциско отнюдь не для забавы. Целью создания является объединение женщин в единое сообщество вокруг и посредством web-технологий. Не знаю, как к этому отнесутся читатели, у меня возник (от правды не уйдешь) вопрос: ну, неужели в Сан-Франциско нечем больше занять себя такому количеству прекрасных, разумных и — главное — умелых созданий? Но — экспрессии в сторону: грамотность составления сайта просто впечатляет. Парни, учитесь!

Да, есть решительно настроенные женщины в американских селеньях, и не только на западном побережье США. Убедиться в этом поможет сайт Женской Компьютерной Ассоциации (AWC, **http://www.awc-hq.org/**). Эта некоммерческая профессиональная организация сплотила женщин всего мира вокруг вопросов информационных технологий. Наверное, для этого (китайские зонтики, а также другие культовые принадлежности дамского обихода на этот раз отдыхают) делегация от AWC посетила дружественный Китай (!), неся детям великого Мао светоч компьютерного гения.

На первый взгляд (но только на первый), в это трудно поверить: наших милых и отзывчивых хранительниц домашнего очага интересует не только вопрос о том, «...где это можно было всю ночь... ?», но и угрожающая всему прогрессивному человечеству проблема 2000, чему они и посвятили целый сайт **http://www.y2kwomen.com/**, девиз которого — «что должна знать и уметь каждая женщина, чтобы защитить себя, свой дом и семью от напасти-2000».

Создается впечатление, что те, кому посвящена данная статья, спят и видят, что с проблемой 2000 покончено, а китайцы научились пользоваться кнопкой «Reset». Но мои личные сомнения на этот счет были развеяны приятной музыкой и красиво, по-домашнему оформленной страничкой некой Becky, чей нью-орлеанский дом предстал передо мной во всей своей красе на **http://www.geocities.com/BourbonStreet/4168/index2.html**. Ведь умеют же! Чудный дизайн дополняется семейным фотоальбомом, рассказом о родных и знакомых, и, наконец, личными достижениями самой хозяйки виртуального дома. И дело вовсе не в Нью-Орлеане: приятно до боли в мозолях, натертых о старую мышь, когда сталкиваешься с таким вдохновенным web-творчеством. Допустим, американская женщина, может быть, (пока) и не может подковать их же — местную — блоху, но сайт сварганить — это пожалуйста! (Моя восторженная мысль коннектится с чувственным сервером... Но это уже другая история).

«Некоторые из нас были рождены плохими, остальным мы в этом помогли...» так встретили меня *«Плохие Девчонки»* на **http://www.badgirls.org**. Кроме «Евангелия от Плохих Девчонок» на основной странице, последние обогатили свой сайт своим же фотоальбомом (развеселые, надо сказать, девчонки — похоже, возраст для них является понятием более растяжимым, чем коаксиальный кабель), гороскопом, перечнем всяческих наград, заработанных, конечно же, в исключительно честной борьбе. Общее впечатление от сайта подсказали сами «девчонки»: «Все плохие девчонки хитры. Очень хитры...»

И под конец хотелось бы рассказать о наиболее интересном (в основном, для женщин, но начинающим «бальзакам» также рекомендую: познавай женщину, мысля ее категориями) сайте **http://www.goddesspace.com**. По мнению самих разработчиц, этот сайт должен стать колыбелью «...сети для женщин нового поколения», разрушить догмы и стереотипы женской жизни. Хотя на мой взгляд, это больше похоже на online-энциклопедию «Всё для женщин». Но... судите сами.

Несколькими словами хочется отметить некоторые «главы» этой «книги»; в частности, не может не порадовать посетительниц сайта раздел «Time for You», повествующий о подходах, методах и способах отдыха, расслабления, в общем — различного оттяга в кратких перерывах между раундами их тяжелой борьбы за женское место под солнцем. Не менее полезными окажутся советы по домохозяйству в «The Cafe Bookstore». Ярко дополняет сайт GoddessRadio — «...web-радио для ума, тела и духа».

Надеюсь, этот беглый обзор «женских» ресурсов Интернет подтолкнет вас, милые виновницы торжества, к самостоятельным поискам, а, может быть, и к творчеству. Не забывайте, вас ценят, любят, знают даже в бескрайнем море информации. С праздником, дорогие женщины! И еще. Хотелось бы вам пожелать, вернее, попросить (даже в праздник без этого не можем), чтобы, наряду с феминистически настроенными сайтами, — в наше время это нормально, но все же — появлялись не менее профессионально оформленные (мы, мужчины, любим, когда с внешним видом полный ажур ☺) web-«уголки», где нам бы не приходилось, пряча тоску и неуверенность, робко заглядывать сквозь решительно опущенные шторки. В свою очередь, мы со своей стороны обещаем порадовать вас приятными местечками на бескрайних просторах Интернета. Вступая в альянс с компьютером, не забывайте и про нас!

Счастья и творческого вдохновения!



ЭЛЕКТРОННОЕ ПОЗДРАВЛЕНИЕ ДЛЯ ЛЮБИМОЙ...

Беля
(nestormachno@yahoo.com)

Приближалось 8 марта... Мужчины, мальчики, старики суетливо забегали по косметическим, цветочным, промтоварным, автомобильным, хозяйственным магазинам, надеясь порадовать, смягчить, ублажить, растрогать прекрасную половину человечества своим вниманием, материализовавшемся в совершенно безумных дарах, подношениях, сюрпризах... Коварные сомнения подогревали всеобщую суету: что же именно придется по вкусу любимой девушке, на чем остановить свой выбор? Быть может, новый, блестящий в лучах весеннего солнца, волнующий и неповторимый... Quantum Fireball?



Вовсе не обязательно уподобляться герою этого ненаписанного рассказа, но если вам и вашему любимому созданию небезразличны информационные технологии и прочая дребедень от Билла Гейтса и компании, предлагаю закинуть свой браузер в не такие уж и бескрайние, как вначале может показаться, просторы Интернета на предмет обнаружения как приятного, так и необычного подарка, ну хотя бы... открытки.

«Ну и что же, — предвижу ваше удивленно-обиженную личину, *— необычного в этом полиграфическом детище рук человеческих?»* В том-то и дело, что детище, за которым я приглашаю вас помчаться по информационным магистралям, — далеко не полиграфическое, а скорее виртуальное, электронное (называйте как хотите), словом, пощупать его вряд ли удастся, но стопроцентное визуальное наслаждение обеспечено. Уверен, что восторгов от такого презента будет не меньше, чем от обычной почтовой открытки. Итак, цель определена, приступим к ее реализации.

Послать электронную открытку, на самом деле, очень просто. В Интернете находится тьма-тьмущая абсолютно бескорыстных людей, которые только о том и мечтают, чтобы вы отправили открытку именно с их сайта, не требуя взамен ничего, кроме любви и уважения. Каждый предлагает свой набор наворотов, вот с ними-то я вас и познакомлю.

Перво-наперво ткнем на **http://www.seattlesquare.com/postcard/**. Для первого знакомства довольно сносно, но есть два существенных минуса: во-первых, открыточки только с видами Сиэттла, а во-вторых — нет здесь никаких к ним полезных «довесков» — катаешь мессагу, вписываешь адресок и... все. Совсем иной коленкор предлагается забредшим на **http://www.dll-lever.com/postcard/**. Здесь вам и выбор пошире предложат, и музыку, вами же выбранную, к открыточке приколят, и наикрутейшую карточку дня покажут, и о важных для вас датах напомнят (если, конечно, подпишетесь на такую бесплатную(!) службу), и друзей вам новых найдут, специально для того, чтобы вам было кому эти их открытки посылать... Выбирайте что-нибудь понежнее (в библиотеке сайта просто уйма открыток с разнообразнейшей флорой), подписывайте, цепляйте мелодию и радуйте, радуйте, радуйте...

Несколько иначе обстоит дело на **http://postcards.www.media.mit.edu/Postcards/**. Открыточку они не посылают, а сбрасывают поздравленному вами народу e-mail, дескать, вам открыточка, придите и посмотрите сами. Не желая обидеть хозяев сайта, могу все же посоветовать им почитать, а лучше — сразу подписаться на *«Жлобство и Жмотство — журнал для бережливых»*. Ну да ладно, нужно отдать должное и *«The Electric Postcard»* (так они называют свою открыточную web-контору) за множество полезных функций, как, например, рассылка карточек (вернее, уведомлений о рассылке) сразу на несколько адресов, что, бесспорно, сбережет ваше драгоценное время, добавление в ваше сообщение линков и картинок, пробный «посыл», сохранение ваших открыток (на своем, естественно, диске).

Ежели вас вышеперечисленное не устраивает по каким-либо причинам, если ваш творческий гений взыграл и просится наружу, то нет ничего лучше почти самодельного электронного шедевра. Благое стремление с легкостью воплотится (пусть даже в электронном виде), если вы воспользуетесь помощью двух следующих сайтов. Здесь вы сможете составить карточку — фон, основной рисунок, фоновый рисунок, фон и цвет текста, музыкальное сопровождение подбираете вы сами, после чего можно смело заявлять о собственном копирайте. На первом из этих двух чудо-сайтов, **http://www.webmosaic.com/pcard.htm**, я собственноручно сваял что-то очень сюрреалистическое и похожее на полярных медведей, горящих под саундтрек из «Полицейского из Беверли Хиллз». Сразу же признаюсь — Эдди Мерфи с огнетушителем я не нашел, но об ужасной участи полярных зверьков в такой день говорить не пристало. И не будем говорить. Скажем только, что этот сайт вас безусловно заинтересует обилием возможных уловок, о которых вы даже и не подозреваете.

Другая web-диковинка — **http://www.citicom.com/cgi-bin/postcards/** — помимо редактирования открыток, просто поразила количеством исходного материала, разбитого, к тому же, на тематические каталоги: от праздничных до юбилейных, от Хелоуина до Дня Отца, от цветочков до... да что это я? Смотрите сами. Каждому что-нибудь да приглянется, главное — чтобы виновница приятных хлопот не плюхнулась в долгосрочный обморок после увиденного результата ваших мучительных часов поиска неповторимых сюжетов и невиданных оттенков.

Напоследок пара слов о **http://www.postcard.ch**, тоже с первого взгляда обычнейшего сайтика Швейцарских графических сюрпризов. Если вы рассчитываете обогатить ваших знакомых видами Альп, Женевы и других достопримечательностей, то — как мне это ни тяжело — но вынужден вас заранее предостеречь от возможного расстройства чувств: открыточки самые что ни на есть настоящие, бумажные, да к тому же и не шаровые. Хотя — это тоже вариант: послать из Швейцарии настоящую открытку.

Так что думайте сами, решайте и поздравляйте опять же сами. Благо Интернет, этот электронный рог изобилия, дает нам возможность порадовать, пусть не так часто как того бы хотелось, наших близких вниманием и оригинальностью, и себя неповторимыми минутами творческого экстаза. А со своей стороны, поздравляю всех женщин с праздником — красоты, женственности, обаяния — а об остальном — счастье, оптимизм, достаток — позаботимся мы сами. Я, по крайней мере, вам это обещаю!

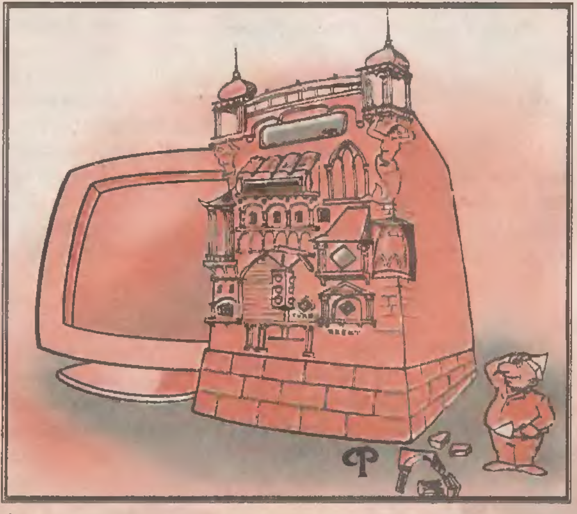
«МОЙ КОМПЬЮТЕР»
№9 5.03.99-11.03.99

В ПОИСКАХ ИДЕАЛА

Сергей Толокунский (SergT@mycomp.com.ua)

Но прежде чем говорить об оптимальном компьютере, нужно определиться, что же мы будем подразумевать под этим понятием. Оптимальный с точки зрения цены? Быстродействия? Надежности? С ценой вроде бы все ясно — чем дешевле, тем лучше, с быстродействием тоже — хорошо, если быстро и очень хорошо, если очень быстро. А как быть с надежностью? Данный параметр измерить гораздо сложнее. Кроме того, чем выше быстродействие системы, тем, как правило, стоит она дороже. Как совместить низкую цену, высокую скорость и надежность? Где найти «золотую середину»?.. Вопросов больше, чем ответов. Но все же, попытаемся дать ответ на некоторые из них.

Безусловно, *быстродействие является едва ли не ключевым параметром при выборе компьютера.* Чем быстрее машина, тем приятнее за ней работать, тем меньше времени уходит на ожидание, пока компьютер «подумает», «загрузится», что-то «посчитает» и т.п. Поэтому очень важно определить, какие факторы влияют на быстродействие машины, и на какие параметры конфигурации следует обратить особое внимание при покупке или модернизации компьютера.



Платформа. Прежде всего следует сделать выбор между двумя платформами: **Socket'**ом и **Slot**'ом. С выходом процессоров *Pentium II* фирма *Intel* перешла со старой платформы *Socket 7* на новую — *Slot 1.* Таким образом, рынок разделился на две части, в одной из которых в гордом одиночестве находится Intel (ну лидер, все-таки), а в другой — *AMD, Cyrix и IDT.* Такое положение сохраняется уже больше года. И хотя каждая из платформ имеет свои преимущества (дело не в процессорном разъеме, а в принципиальной архитектуре), Socket 7 постепенно отходит на второй план. Впрочем, стараниями AMD, выпустившей на днях новый процессор *K6-III*, системы на базе *Super 7* (так теперь называется Socket) должны продержаться еще достаточно долго. Тем более, что стандарт *AGP*, который, по мнению фирмы Intel, предназначен для Slot 1 систем, успешно используется и в машинах на основе Super 7. Да, в этом случае AGP работает не на «полную катушку», да, возникают некоторые проблемы с драйверами, но ведь работает! Кроме этого, Super 7 имеет ряд других преимуществ — прежде всего, переход на частоту системной шины 100 МГц (которая используется в верхних моделях процессоров AMD *K6-2* 300, 350 и 400 МГц) дает прирост производительности в 10-15%. А вот в Slot 1 системах 100 МГц-овая шина практически не повышает общую скорость. На лицо выигрыш и в цене — как ни крути, а системы на Super 7 практически всегда оказыва-

Таблица 1. Характеристики чипсетов.

Чипсет	Платформа	Максимальная частота шины, МГц	Поддержка AGP	Примечание
Intel 430TX	Socket 7	66	-	Разработан Intel, применялся в старых материнских платах Socket 7. В настоящее время морально устарел.
VIA MVP 3	Super 7	100	+	Разработан VIA Technologies. Официально поддерживает 100 МГц, хорошо подходит для использования в Super 7 системах верхнего уровня
Ali Alladin 5	Super 7	100	+	Практически ничем не отличается от VIA MVP 3
Intel 440LX AGPSet	Slot 1	66	+	Разработан Intel. Является базовым чипсетом для Slot 1 систем.
Intel 440EX AGPSet	Slot 1	66	+	Урезанный вариант LX, предназначенный для использования в системах среднего и начального уровней. Нет поддержки многопроцессорности.
Intel 440BX AGPSet	Slot 1	100	+	Основным отличием от LX является поддержка 100 МГц шины.
Intel 440ZX AGPSet	Slot 1	100	+	Урезанный вариант BX.

ются дешевле своих Slot 1 конкурентов.

Материнская плата. Если мы уже затронули тему платформы, то давайте продолжим ее разговором о материнских платах и чипсетах. Нельзя сказать, что «мама» сильно влияет на общее быстродействие компьютера. А вот его «потенциал» характеризуется именно «материнкой». Так сказать материнская плата задает планку выше которой не «прыгнешь».

Чипсет (набор системной логики) определяет «генеральную линию поведения» всей системы. Говоря о параметрах материнской платы, в первую очередь вспоминают о чипсете. Список наиболее распространенных на сегодняшний день чипсетов и их основные характеристики см. в таблице 1.

Кроме вышеперечисленных чипсетов, Вы можете также встретить платы на основе альтернативных *TX* (аналоги TX, разработанные не Intel), *«переходных» чипсетов VIA VP3* и т.п.

Таким образом, в настоящее время следует ориентироваться либо на «продвинутые» чипсеты для Super 7 (с поддержкой шины AGP и частоты 100 МГц), либо на *слотовые BX* или *ZX*. Хотя ZX и не имеет всех возможностей своего «старшего брата» BX, Вы это вряд ли почувствуете: не все ли равно, реализована в ZX поддержка многопроцессорных систем (подсказка: нет, не реализована). В конце концов, вряд ли кто-то поставит себе домой двухпроцессорный компьютер. А вот экономия средств окажется довольно ощутимой, так как материнские платы ZX стоят дешевле своих BX-овых аналогов.

Процессор. Этот небольшой кремниевый кристалл во многом определяет не только скорость работы, но и параметры конфигурации всего компьютера. Вследствие этого, к выбору типа процессора следует отнестись особенно внимательно.

Казалось бы, чем выше частота, тем быстрее работает *CPU*. Это действительно так, однако в последнее время разработчики одновременно с повышением тактовой частоты «убыстряют» свои процессоры, внедряя новые конструктивные решения. За примерами далеко ходить не надо — вспомним *наборы инструкций MMX, 3DNow!* и недавно появившиеся чипы *Pentium III* с дополнительными командами *KNI* (кстати, несовместимыми с 3DNow!).

Хотя процессоры *семейства x86* выпускаются сразу четырьмя фирмами (*Intel, AMD, Cyrix и IDT*) обстановку на рынке реально определяют лишь первые две. Причем, если раньше компания Intel была безоговорочным лидером и, по сути, диктовала свои условия, то в последнее время ей наступает на пятки (а кое в чем даже обгоняет) AMD. Конкуренция особенно усилилась после выпуска AMD процессоров K6-2 и K6-III, на что Intel «ответила» *чипами Intel Celeron и Pentium III*. В таблице 2 указаны основные характеристики этих процессоров *(под максимальной частотой имеется в виду максимальная частота моделей, доступных на сегодняшний день)*.

Таблица 1. Характеристики проце соров.

CPU	Платформа	Максимальная частота, МГц	Шина 100 МГц	Объем кэша второго уровня, Кб	Дополнительные инструкции
Intel Celeron	[illegible]	[illegible]	— (ожидается	[illegible]	[illegible]
Intel Pentium II	Slot 1	450	+	512 (на 1/2 частоты процессора)	MMX
Intel Pentium III	Slot 1	500	+	512 (на 1/2 частоты процессора)	MMX, KNI
AMD K6-2	Super 7	450	+	0	MMX, 3DNow!
AMD K6-III	Super 7	500	+	256	MMX, 3DNow!

Нетрудно заметить, что чипы AMD по своим характеристикам абсолютно не уступают аналогичным процессорам Intel. Есть и поддержка 100 МГц шины (что особенно важно в Super 7 системах), наконец-то выпустили интегрированный кэш второго уровня (объемом, кстати, вдвое большим, чем у Celeron)... Не говоря уже о системе дополнительных команд 3DNow!, предназначенных для быстрой обработки трехмерной графики и звука. Причем аналогичные инструкции появились у Intel только сейчас в процессоре Pentium III, то есть на полгода позже, чем 3DNow!. За это время производители программного обеспечения успели встроить поддержку 3DNow! в свои продукты, теперь аналогичная процедура ожидает *KNI*.

И все же, какой процессор выбрать? Не зная потребностей конкретного человека и суммы, которая может быть им потрачена, ответить на этот вопрос довольно сложно. Исходя из общих соображений, **можно сделать следующие выводы**.

Если у Вас система на базе Slot 1, то «возвращаться обратно» на Super 7 нет никакого смысла. В этом случае, я бы советовал присмотреться к процессорам Celeron (для систем начального и среднего уровней) или же к Pentium III для высокопроизводительных графических станций и «супернавороченных» домашних компьютеров. Правда, процессоры Pentium III еще не доехали в Украину, да и цена на них пока что очень высокая. Однако со временем она, безусловно, упадет, тогда можно будет уже реально думать о переходе на новый процессор.

Если же Ваш компьютер базируется на Socket/Super 7, то тут существует два варианта дальнейших действий. Первый заключается в переходе на платформу Slot 1, что предусматривает замену материнской платы и процессора со всеми вытекающими отсюда последствиями (включая сравнительно большие денежные затраты). Другой путь — замена процессора в старой системе. Если это Socket 7 (то есть нет поддержки 100 МГц шины), то максимум, на что можно рассчитывать, — это *AMD K6-2/333*. Даже в этом случае Вы получаете довольно быструю систему плюс поддержку команд 3DNow! Если же у Вас установлена материнская плата Super 7, то в нее можно поставить старшие модели *AMD K6-2/400, 450* или же новый *AMD K6-III* (правда, его цена Вас может сразить наповал). В любом случае, заменить процессор и, возможно, перепрошить *BIOS* проще, чем менять материнскую плату.

(Продолжение следует)

О МЫШАХ

Сергей МИШКО

Ни один компьютер не обходится без манипулятора. В зависимости от тех задач, которые приходится решать, применяются те или иные типы этих устройств. Их очень много. Остановимся пока на самых распространенных и доступных. Конечно же, это мыши. Их возраст составляет не один десяток лет. Причем, они практически не претерпели особых изменений, в отличие от других комплектующих для компьютера, которые совершенствуются «не по дням, а по часам».

Во-первых, в зависимости от платформы (*IBM PC, Apple Macintosh* или рабочие станции *Sun UltraSPARC, Hewlett-Packard* и др.), мыши могут несколько различаться (или их может не быть вовсе). К примеру, Apple'овские мыши имеют только одну кнопку, в то время как для платформы IBM PC существуют двух- и трехкнопочные. Отличия, главным образом, заключаются в степени технического «наворота» и стиле исполнения.

Нельзя не сказать и о способах коммутации с компьютером. Чаще всего мышь подключается к последовательному порту (COM1 — COM4). Встречаются модели, рассчитанные на коммутацию с разъемом PS/2 (если такой имеется в машине). В последнее время появляется все больше манипуляторов, которые могут соединяться с портом USB (Universal Serial Bus). Для тех, кто не желает быть «привязанным» к компьютеру, придуманы беспроводные мыши. С машиной они «общаются» посредством инфракрасных лучей либо радиоволн. В случае инфракрасных лучей мышь должна «видеть» приемник излучения, который находится непосредственно возле компьютера и подключен к нему, тогда как для радиомыши это необязательно.

Важной характеристикой для всех типов мышей является разрешающая способность, измеряемая количеством точек, приходящихся на дюйм, — dpi. Необходимая для работы разрешающая способность предопределяется разрешающей способностью графического режима видеоадаптера. От их соотношения зависит значение минимально возможного сдвига курсора на экране. Как правило, программное обеспечение позволяет варьировать разрешающую способность мыши или же она может отстраиваться автоматически.

Перейдем теперь от чисто технической стороны вопроса непосредственно к ассортименту существующих мышей. Те, кому часто приходится ими пользоваться, наверняка, знают, насколько эффективность и скорость работы зависят от удобства манипулятора. На это, главным образом, и направлены усилия разработчиков. Казалось бы — ну что еще здесь можно придумать? Тем не менее, различные производители предлагают всевозможные решения. Выделить можно два основных — это появление колесика для скроллинга или использование дополнительных кнопок, которые тоже могут выполнять, к примеру, функции скроллинга.

Начнем с ***Microsoft Intelli Mouse***. Довольно удачное решение: у этой мыши имеется дополнительная кнопка для скроллинга. Удерживая ее и перемещая при этом мышь вверх/вниз или влево/вправо, можно осуществлять соответствующую прокрутку. Также появляется возможность масштабирования (Zoom In/Out) с помощью кнопки скроллинга и клавиши Ctrl, а также путем изменения скорости движения курсора по экрану, позиционирования клавиш и т. п.

Некоторые разработчики идут еще дальше. Фирма *Mitsumi* предлагает ***Scroll Mouse***. Эта мышь — полный аналог Microsoft Intelli Mouse, но в ней предусмотрены дополнительные функции скроллинга, делающие работу еще более удобной. Легким движением мыши вперед/назад можно включить соответствующий скроллинг или же одним щелчком кнопки достичь начала либо конца документа.

Аналогичные преимущества имеются в ***NetMouse***. Благодаря опять-таки наличию дополнительных кнопок, это прекрасный инструмент для использования в *MS Office* или в Интернете. В NetMouse это *Magic-Button* — кнопка для реализации вертикальной и горизонтальной прокрутки, автоматического просмотра, Zoom In/Out. В ***NetMouse Pro*** существует еще одна дополнительная кнопка — Side-Button, осуществляющая панорамирование или выбор активного приложения.

Некоторые манипуляторы снабжены колесиками. Например, мыши фирмы



A4-Tech. ***WinBest 4D+ Mouse*** поддерживают функцию Zoom в *Office 97* и имеют два колеса для скроллинга, которые расположены параллельно друг другу между кнопками. Аналогично ***4D WinEasy Mouse***. Некоторые модели этих мышей примечательны тем, что колеса скроллинга перпендикулярны друг другу, то есть вертикальное — для вертикального скроллинга, горизонтальное — для горизонтального. Имеется кнопка для большого пальца, удобно расположенная на боку «мыши», ее функции могут задаваться программно. Также существуют разновидности 4D WinEasy Mouse, включающие в себя шарик, который находится на месте обычного местоположения кнопок. Вращая его, можно реализовать дополнительные функции управления. Это тот же самый трекбол, совмещенный с мышью. При этом кнопки расположены так, что управление осуществляется безымянным пальцем и мизинцем. Рядом находятся два колеса для скроллинга Это дает приличный выигрыш в скорости. Мыши ***NetEasy*** попроще — в них используется только одно колесо для скроллинга, а ***WinAuto Mouse*** вообще не содержит колес. Довольно удобными являются также ***4D ScrollTrack Mouse***, ***WinScroll Mouse***, ***3D Single Mouse***, ***WinFast Mouse*** и ***Fast Mouse***. Все они имеют аналогичный набор возможностей.

Разнообразны формы и дизайн мышей. Иногда встречаются очень причуд-



ливые, например, гамбургер или бутерброд. Можно усомниться в том, что работа с такой мышью удобна, но на вкус и цвет товарищей нет.

Модели мышей, о которых шла речь, сегодня уже не являются экзотикой, и многие из них успели приобрести популярность у пользователей. Тем более, что цены вполне доступные — немногим выше, чем на «обычные» мыши. Но поиск не прекращается. Оригинальное решение — ***Anir Ergonomic Mouse***. При работе эта мышь находится в руке, подобно рукоятке джойстика, а нажатия на кнопки осуществляются большим пальцем (она по форме и похожа на джойстик). Возможно, у некоторых при таком положении рука будет меньше уставать (дополнительная информация об этом типе мышей по адресу **http:// www.animax.no**).

Кроме того, существуют мыши для «гурманов». Один из представителей — инфракрасная мышь. Ее не надо путать с беспроводной инфракрасной мышью. Дело в том, что обычная, оптико-механическая мышь имеет шарик на соприкасающейся с ковриком стороне. Именно это и является неудачным решением. Около года поработав с такой мышью, легко заметить, что она начинает плохо слушаться — движение курсора по экрану неадекватно движению мыши по коврику. Создание инфракрасной немеханической мыши — это и есть попытка решить возникающие проблемы. Нельзя сказать, что модель стала более надежной и долговечной, а цена уменьшилась. Вместо шарика в этих мышах находится источник и приемник инфракрасного излучения (отра-





женного), а специальный коврик представляет собой отражающую поверхность. Таким образом осуществляется позиционирование.

Ну и наконец, трехмерные мыши. В них позиционирование можно осуществлять по трем координатам, то есть в пространстве. При этом мышь уже не ездит по коврику, а просто находится в руке, и объект, которым управляют, повторяет движения руки в пространстве. Данную мышь можно применять и для обычных программ (в этом случае она работает как обычная двумерная). Ее преимущество состоит в том, что отпадает необходимость в поверхности для скольжения мыши. Необходимо отметить, что программ, требующих исключительно наличия 3D-мыши, очень мало, и их применение весьма специфично.

После разговора о таких сверхсложных манипуляторах со множеством функций, хочется вновь вернуться на землю и вспомнить добрым словом обычные ничем не примечательные двух- или трехкнопочные мыши, которые есть у большинства пользователей. У них нет никаких реализованных аппаратно дополнительных функций, но это не значит, что их нельзя реализовать программно. Существуют утилиты, позволяющие из обычной мыши сделать весьма «продвинутый» инструмент, во многом не хуже довольно дорогого манипулятора. Это возможности эмуляции клавиш прокрутки, реализация функции Soft-Wheel, функций реагирования на резкие движения вверх, вниз, влево, вправо и ряд других возможностей. Принцип действия этих программ прост — часть дополнительных функций может навешиваться на одну из клавиш мыши, другая часть реализуется путем отслеживания определенного рода движения. Например, Soft-Wheel следит за кругообразными движениями мыши (glicks), и если таковые имеются, может выполняться определенная функция. Аналогично обстоят дела с реакцией на резкие движения, причем учитывается направление этого движения. Таким образом, появляется возможность реализации еще нескольких дополнительных функций. Тем более, если учесть то многообразие всевозможных предлагаемых данными программными продуктами настроек, становится понятным, в какой мощный инструмент с их помощью можно превратить мышь. И не стоит забывать о таких клавишах, как Ctrl или Shift: при выполнении тех же действий с различными комбинациями нажатых или ненажатых Ctrl, Shift, количество реализуемых функций возрастает еще в несколько раз. Конечно, ко всем нововведениям надо привыкнуть, но это не так уж и сложно, зато удобство работы в Windows и приложениях возрастает. Не стоит только в первые дни эксплуатации новой мыши включать реализацию сразу всех возможных функций. Начните с минимума. Если вас заинтересовала данная информация, загляните на Web-узел **http://www.pointix.com**.



КАК Я СТАЛ ФИДОШНИКОМ

Интервью брал Роман РАВВЕ

SUBJ: ИНТЕРВЬЮ С КИЕВСКИМ ХАБОМ ПАВЛОМ ГУЛЬЧУКОМ

Уважаемые читатели, вашему вниманию предлагается сабж. /68-ой хаб является одной из самых стратегически важных ключевых фигур 463-й сети (то есть Киева).

Кроме того, он — автор некоторых бесплатных популярных в сети программ, в том числе и LuckyGate, с помощью которой можно писать письма в Инет из Fido, и в Fido из Инета.



«Мой компьютер»: Павел, расскажи, пожалуйста, как ты попал в Fido?

Павел Гульчук: До того, как я попал в Fido, я был в Инете. У меня было достаточно много знакомых фидошников, живущих в Киеве, а переписывался я с ними через Gate, находящийся в Штатах, что само по себе несколько напрягало. Это был конец 93 года, Fido тогда уже шло полным ходом, то есть я не стоял на заре — и они меня агитировали на Fido. В конце концов, я сказал, что не против. Пришли фидошники, засетапили софт, сказали: «Ничего не трогай!». Недели на две меня хватило не трогать, а потом начал «ковыряться». Ну, это был только узел, хабом я стал через год, то есть в 1994. Тогда упали одновременно два киевских хаба — /18 и /57, в связи с этим возникло несколько новых хабов, и я с ними.

МК: Есть ли существенное отличие сегодняшнего Fido от того, которое было пять лет назад? Было ли сложнее получить адрес?

ПГ: Отличие есть достаточно существенное. Я думаю, тогда получить ноду было проще, чем сейчас. Можно было слать неформальные заявки, можно было прийти к Лиману (Владимир Лиман — Киевский Net Coordinator) с пивком и за разговором попросить ноду: «А почему бы и не дать?!» Просто Fido выросло. Тогда все знали друг друга. Сейчас Fido стал в большей степени транспортом, как Инет. Раньше каждый участник Fido был «строителем» — одни его строят, другие используют. В этом нет ничего плохого, это естественно. Дело в том, что некоторые пользователи не понимают, что Fido можно легко разрушить, в отличие от Инета. Для того чтобы люди тратили свои ресурсы на поддержку Fido, им должно быть там интересно: интересно общаться в эхах со своими знакомыми, может быть, виртуальными знакомыми. А если в эхе появляется много мусора, например, реклама, флейм, не несущие смысла сообщения, то народ там исчезает. Загляни в KIEV. TALKS. Человек не понимает, что кто-то тратит на доставку письма свои ресурсы, и действует как просто пользователь, даже не пытаясь сделать письмо интересным для чтения. Раньше «строители» были практически все и пользователь чувствовал себя в Fido «не в своей тарелке». Да, что-то статья у тебя получается антифидошная.

МК: Иногда слышны «телеги», что Fido обречено-де на погибель под натиском ультрасовременных технологий Интернета. Например, в Инете есть конференции и еще многое, чего нет в Fido. Твое мнение?

ПГ: Fido с Инетом не конкурирует: Инет — это транспорт. Fido от развития Инета только выигрывает. То есть, если раньше основным средством Fido был телефон, то сейчас — IP (протокол передачи данных, используемый в Интернете). Пока Fido несет в себе Идею, оно непобедимо. Например, радиолюбители существуют, несмотря на развитие телефонов, даже мобильных.

МК: Но все-таки радиолюбителей «старого образца» стало меньше. Ты считаешь пик радиолюбительства был, пока не хлынула современная аппаратура?

ПГ: Пока можно было ловить зарубежные голоса, общаться на «кухонные темы» (на которые говорят только на кухне), понимая всю небезопасность этого занятия

МК: Произойдет ли глобальный переворот в Fido, когда Инет станет более доступен?

ПГ: Я думаю переворота не будет. Fido достаточно устойчивая структура, чтобы избежать коллапса. Думаю, что Fido постепенно вольется в Интернет, и фидошником будет считаться тот, кто читает Инет-конференции фидошным редактором, а Инетчиком — тот, кто читает фидошные эхи Инет-софтом. Наполнение уже сейчас практически одинаковое и в Fido, и в Инете. Будут IP-ONLY фидошные узлы; это уже сейчас есть.

МК: Существует мнение, что фидошный софт недостаточно надежен.

ПГ: Я считаю, что фидошный софт вполне надежен для своих применений. То есть, если в Инете хакер может просканировать несколько тысяч серверов для обнаружения дырки, и это требует высокого уровня защиты и постоянного сервиса, то в Fido это сделать сложнее. И даже если фидошная станция не будет работать в течение двух часов, то, скорее всего, этого никто не заметит.

МК: А что ты думаешь о структуре Fido?

ПГ: Структура достаточно интересная — смесь анархии, демократии и тоталитарного режима. Координаторы имеют практически неограниченную власть. При том, что наказание одно — экскоммуникация и применяется только в экстренном случае. Региональный координатор назначает сетевого по результатам голосования SysOp'ов. Хотя результаты голосования являются всего лишь информацией о кандидате: региональный координатор может назначить проигравшего или снять выигравшего — это и есть признак тоталитарного режима. Четких правил практически нет, все определяется одним правилом: «не раздражайся сам и не раздражай других» — это очень близко к анархическому обществу.

МК: А что по поводу всемирности?

ПГ: Почта дойдет и в Америку, и в Австралию. Основной же трафик составляют местные разговоры. Иностраные эхи почти никто не тянет. Дело в том, что если в Fido ты общаешься с человеком на «ты», то как-то его представляешь. А как представить себе, например, американца: каким образом он поймет шутку, или что он думает по какому-либо поводу. В Fido проводят время — это тусовка.

МК: То есть, обменяться информацией можно с кем угодно, но для того чтобы оттянуться нужен одинаковый менталитет?

ПГ: Да.

МК: А что ты думаешь о Policy?

ПГ: С одной стороны, устав устарел, но устарел он не кардинально, он устарел по мелочам. Может быть, Fido до сих пор живо, благодаря своему консерватизму.

МК: На мой взгляд, Fido — самое подходящие место для любых новшеств: хочешь новую эху — запросто, свои правила в ней — нет проблем.

ПГ: Все правильно. И все это не противоречит Policy. Главная задача Policy — описать главную идею, и консерватизм здесь не в смысле технических решений, а в смысле общего духа. На мой взгляд, в Policy следовало бы некоторые пункты более четко оговорить. Когда оговорен только общий дух, его однозначное понимание может быть лишь в достаточно узком кругу. И чем больше этот круг, тем больше людей с разным пониманием этого духа, этой идеи. И когда возникает спор по поводу духа, то обращаются к документам — то есть Policy. Например, сейчас в Днепре идет спор о том, обязан ли сетевой координатор выдать ноду по правильно заполненной заявке. Этот момент в Policy оговорен достаточно туманно. Policy идеально создано для команды с общим духом. А в отношении большой тусовки требует более четких формулировок.

МК: Пару слов специально для читателей «МОЕГО КОМПЬЮТЕРА»?

ПГ: Я считаю, что все люди внутренне изначально делятся на Инетчиков и фидошников. Это относится даже к тем, кто не имеет отношения к компьютерам. Одним интересно покопаться внутри, а другим естественнее побыть пользователем. И если кто-то еще не подключился к компьютерным сетям, то желаю ему правильно найти там свое место. Потому что в Инете нужно быть либо пользователем, либо профессионалом. Нельзя быть пользователем или профессионалом в Fido. Fido может быть только хобби.

П Р О Б И Р К А

«ПОЗОВИТЕ ЛЕО»

на защиту Вашего компьютера

«Позовите Лео» — мультимедийная версия известного антивирусного пакета *AVP* Лаборатории Касперского, выпущенная электронным издательством *«Кордис & Медиа»*, идентичная последней версии продукта.

Отличительной чертой мультимедийного издания является удобство и легкость его применения, наличие познавательных и развлекательных элементов.

Главная задача, которую ставили перед собой разработчики продукта, — дать начинающим или слишком занятым пользователям домашних компьютеров надежную и простую в использовании профессиональную защиту компьютеров от вирусов.

Оптимальная настройка профессиональных антивирусных программ — слишком сложное и хлопотное занятие, а неправильно настроенный антивирус создает лишь иллюзию безопасности!

Пользователю не придется ломать голову над тонкостями настройки антивирусного пакета. Модуль интеллектуальной настройки выбирает необходимые параметры автоматически.

Мышата-санитары и доктор — кот Леопольд не только сделают все необходимое, но и немного развлекут в период обследования и лечения компьютера.



Программа «Позовите Лео» надежно защищает компьютер от вирусов, которые могут проникнуть из Интернета, с диска или дискеты. Программная *«Сиделка»* (резидентный монитор Касперского) проверяет и лечит все исполняемые и принимаемые файлы «на лету», не позволяя им заразить компьютер.

Кроме того, большой интерес представляет возможность получить ответы на самые разнообразные вопросы о вирусах и антивирусных программах от самого создателя антивирусного комплекта AVP Евгения Касперского. Видеоинтервью с ним было снято специально для программы «Позовите Лео».

Гипертекстовая *«Энциклопедия компьютерных вирусов»* позволит посмотреть различные конструкторы вирусов, подробно ознакомиться с историей возникновения компьютерных вирусов, с их описанием, классификацией и методами обнаружения. Для неопытных пользователей предусмотрен словарь компьютерных терминов по данной теме, что делает восприятие энциклопедии более легким.

Антивирусный пакет «Позовите Лео!» обнаруживает 25 тысяч известных на сегодня вирусов, а в течение года пользователи могут БЕСПЛАТНО получать через Интернет новые «лекарства» — пополнения антивирусной базы для борьбы с новыми вирусами.

Продажи продукта в Украине будет осуществлять компания «Объединение ЮГ»

Функциональные возможности

- Уничтожение вирусов в памяти компьютера, на дисках и дискетах
- Обнаружение полиморфных вирусов, вирусов невидимок, макро-вирусов в документах MS Word, таблицах MS Excel, HTML-вирусов
- Проверка и лечение вызываемых файлов «на лету» до их запуска в компьютере. Восстановление зараженных файлов в исходное состояние
- Пополняемая база сведений о 25000 вирусов и «троянских конях»
- Поддержка и пополнение антивирусной базы через Интернет
- Эвристические алгоритмы поиска неизвестных вирусов (до 80%)
- Автоматическая настройка работы антивирусных программ.
- Ведение диалога на русском языке

Богдана КОЗАЧЕНКО

ЛАВКА СТАРЬЁВЩИКА

Последний CD-диск, который попал ко мне в руки, включает 5 мультимедиа-энциклопедий.

«Корабельная энциклопедия» заявлена на обложке так: *«откройте для себя каждый отсек, палубу, рубку, смотровую вышку на военном корабле 18 века. Перед вами — вся жизнь корабля, от кормы пушечной палубы до самых опасных трюмов, причем в прекрасных картинках, фотографиях и анимации. Познакомившись с каждым членом экипажа, вы узнаете реальную жизнь корабля»*

Энциклопедия ***«Деньги»*** *«откроет перед вами мир денег, древних спутников человека, от раковин каури до современных пластиковых карточек. Вы узнаете, как печатают деньги, увидите самую древнюю и самую большую монету. Вам станет ясно, почему без денег немыслимо существование цивилизации»*.



В энциклопедии ***«Доспехи и оружие»*** *«вы увидите эволюцию орудий, атаки и обороны, мечи и алебарды, арбалеты и щиты, все, что связывало их с человеком. Вы узнаете, зачем делали многодульные пистолеты и почему бумеранг всегда возвращается. Она расскажет о старинном вооружении, от рыцарских лат до дуэльных пистолетов»*.

Энциклопедия ***«Здание»*** поможет вам попасть в *«древний и прекрасный мир архитектуры. Вы увидите высокие башни, резные балконы, стрельчатые окна, готические арки, камин из турецкого гарема и многое другое»*.

«Замок» откроет для вас *«тайны средневековых замков, возведение стен и составление витражей»*.

Каждая из двух последних энциклопедий по-своему освещает архитектуру, одна — основы, вторая — определенную эпоху.

Скромная и лаконичная заставка является одновременно панелью управления диском или меню. На сером фоне выделены 3 кнопки, в каждой из которых заключено 2 наименования. Первая — «Корабельная энциклопедия» — соединена с *Install*, то есть записью программы на «жесткий диск». Энциклопедии «Деньги» и «Доспехи и оружие» совмещены во второй кнопке, или отделе, а «словари» «Здание» и «Замок» — в третьей.



Нажав на первую кнопку, вы переписываете программу на свой ПК и только затем попадаете на настоящий парусный корабль.

«Корабельная энциклопедия» устроена несколько иначе, чем остальные. Здесь вы найдете небольшую игру, которая поможет подробно познакомиться с «внутренностями» корабля. Вначале перед вами открывается разворот книги, на страницах которой указаны главные разделы энциклопедии: *«Исследование корабля»* и *«Знакомство с экипажем»*. Слева находится панель управления энциклопедией из 6 пунктов. Помимо уже указанных, там существует еще и *«Игра»* — самая настоящая, а называется она *«Поймай зайца»*. Есть там и пункт *«Назад»*, листающий странички в обратном направлении, и *«Помощь»*, она же содержание энциклопедии с краткими пояснениями из 10 пунктов, и *«Опции»*.

Исследовать корабль несложно: схема «распотрошенного» корабля покрыта сетью красных квадратиков. Щелкнув «мышью» на один из них, вы окажетесь в нужной части корабля. Рисунки, схемы, краткий текст быстро введут вас в суть дела.

Знакомство с членами экипажа — не что иное, как детальное изучение их дневников. У каждого «автора» есть собственное имя и чин: юнга, матрос, капитан, кок, доктор, священник и остальные. Составлены дневники с тщательностью то ли начинающих писателей, то ли переквалифицированных учителей. По крайней мере на такое предположение наталкивает стиль изложения, напоминающий экскурсию. Всего дневников 12; в каждом от 12 до 20 страниц (с картинками).

Пункт *«Помощь»*, как было сказано выше, является одновременно «содержанием» программы из 10 пунктов. Помимо тех, которые касаются манипуляций с игрой, вас ожидают подробные комментарии относительно каждого пункта панели управления.

Суть игры *«Поймай зайца»*, придуманной Стефаном Бьести, заключается в том, чтобы выяснить местонахождение безбилетного пассажира, само собой, тщательно скрывающегося от команды. Для этого вы должны нажимать красные квадратики — участки корабля, где находятся члены экипажа. После нажатия персонажи увеличиваются до нормальных размеров, то есть до таких, чтобы их можно было рассмотреть в подробностях. Вероятно, игрок должен проштудировать таким образом всю, кстати сказать, довольно внушительную, территорию, и, наверняка, в одном из квадратов ему удастся найти «зайца» — маленького мальчика в колоритных заштопанных лохмотьях. При ближайшем рассмотрении человечки — юнги, матросы и прочие — «оживают». Звуковое сопровождение этого диска очень скромное: это несложная и приятная музыка, а также некоторые слова-термины, произнесенные обаятельным женским голосом. Жизнь корабля во всех ее аспектах, не всегда идеальных с эстетической точки зрения, может сделать из вас заядлого моряка за считанные часы. Однако следует учесть, что по-



ловина терминологии более актуальна для времен открытия Америки, чем для эпохи ледоколов и подводных лодок. У будущего «моряка» должны быть крепкие нервы, особенно при прочтении «дневника» доктора. Хирургические операции на средневековом корабле, показанные довольно реалистично, способны произвести неотразимое впечатление на слишком восприимчивых людей.

Остальные энциклопедии устроены по одному, достаточно простому, принципу. Вначале перед вами возникает стол, на котором лежат две книги — это и есть энциклопедии. Рядом — обязательный свиток с пером, не слишком гармонирующий с двухкассетным магнитофоном марки «Sony», задача которого — регулировка звука. В стоящей рядом лампе есть красная кнопка, нажав на которую, можно быстро выйти из программы.



Выбрав одну из предложенных книг, скажем, «Доспехи и оружие», вы увидите отменно оформленную картинку-заставку. Узкая полоска — надпись на первой странице — гласит: «Очевидец — обо всем на свете», причем между словами нарисован широко раскрытый глаз. Следующая страница — это содержание из 27-29 пунктов, или глав. Каждая глава может насчитывать от 6 до 20 страничек, причем текста на них приблизительно столько же, сколько картинок, фотографий и слайдов. Нажимая на красные стрелки внизу, вы можете листать страницы. На правой странице находится панель управления программой из 4 пунктов. № 1 — «индекс», то есть ключевые слова энциклопедии, выстроенные в алфавитном порядке; № 2 — «см. также», с его помощью тоже можно листать страницы; № 3 — «печать» и №4 — «выход». На левой странице — возврат к содержанию. Вот, в сущности, и вся премудрость.

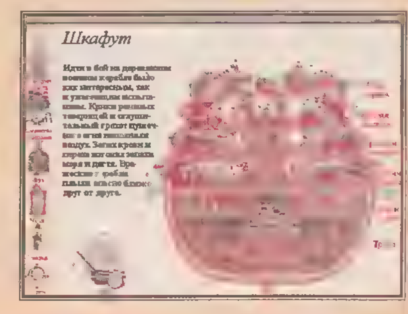
Теперь — немного о текстах энциклопедий. В общем, диск с полным правом можно было бы назвать «энциклопедией декоративно-прикладного искусства и архитектуры». Научно-популярные статьи составлены на основе скучных учебников и занимательных фактов истории. Тексты отобраны и обработаны тщательно и с любовью, поэтому диск может быть интересен как детям, которые уже умеют читать, так и взрослым, предпочитающим хорошо иллюстрированную и занимательно поданную информацию. Авторы программ сочли нужным вдаваться в довольно тонкие подробности, отчего тексты производят самое что ни на есть внушительное — ergo, благоприятное впечатление. Впрочем, в переводе с английского языка некоторые грамматические ошибки все-таки проникли в русский текст. Кое-где просто отсутствуют пробелы, в некоторых местах — довольно грубые опечатки. Впрочем, по достоинству оценивая ювелирную работу, проделанную составителями, к недостаткам совсем не хочется придираться.

Предмет, который является ведущей темой энциклопедии, рассматривается со всех возможных ракурсов. История, скажем, денег, начинается едва ли не с палеолита, а заканчивается такими новинками современности, о которых знают, в данном случае, только специалисты и миллионеры. Помимо просто полезной с познавательной точки зрения информации, то есть массы исторических и специализированных терминов, которые тут же объясняются, вы столкнетесь с большущим количеством самых разнообразных иллюстраций. В каждой энциклопедии картинки подобраны таким образом, что пользователь может познакомиться (помимо основного предмета) с доспехами и костюмами разных эпох, например, формой воинов, то есть римских легионеров, индейцев, самураев, индийских воинов, фехтовальщиков и рыцарей средних веков. Всевозможные виды оружия энциклопедии «Доспехи и оружие» дотошно рассмотрены снаружи и изнутри, а их устройство объясняется так тщательно, что при желании вы вполне можете сконструировать все самостоятельно. Кому не захочется иметь фитильное, колесцовое или кремневое оружие? Им можно не только похвастаться перед знакомыми, но и отпугнуть нехороших прохожих, причем теоретически эффект должен превосходить вспышки каких-то там петард.



Энциклопедия «Замки» рассказывает не только об устройстве замечательных средневековых сооружений, и не в обилии терминов «соль» этой энциклопедии. Она превращает зрителя в настоящего участника своеобразной жизни того периода, иными словами, открывает перед ним множество самых удивительных нюансов европейской культуры «темной эпохи». При желании у вас есть шанс выучить «кухню» построения замка до такой степени, что при наличии скромного приусадебного участка ваш дом может стать воистину вашей крепостью. Впрочем, для начала советую потренироваться на песке возле какого-нибудь моря...

Всех сокровищ этого диска в одной статье не уместить. Одно могу сказать с уверенностью: посмотрев энциклопедии, в итоге вам, как и мне, просто не захочется расставаться с таким действительно очень милым и полезным диском.



Забитие быка

Удар по голове оглушал быка так, что он ничего не чувствовал, когда мясник вскрывал артерию на его теле, убивая его.

Подготовка: завязать ноги быку (если он взбесится)

АЛХИМИЯ СЛОВА

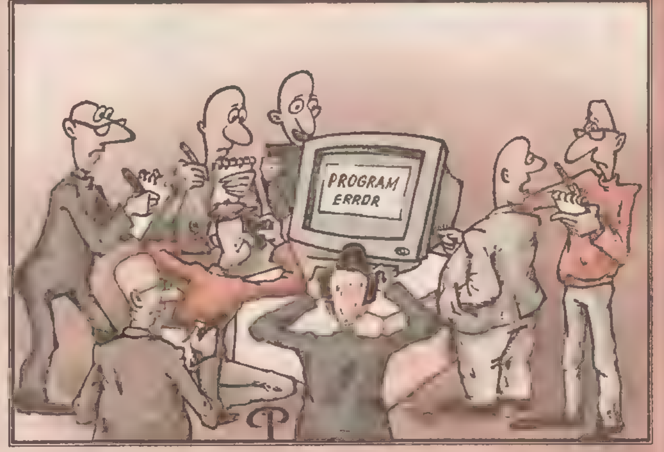
Существует масса компьютерных изданий, где о чем-то нужно писать. Откуда берутся темы? Как выдумать новую проблему? Как заставить читателя покупать очередной номер? Как избежать повторения?

Наверняка, вы понимаете, насколько все эти проблемы важны. Уже выработано несколько способов, благодаря которым можно удерживать внимание читателя и делать кое-что из ничего. Одна из лучших методик была опубликована Марком Твеном. Суть ее можно сформулировать так: одна телега — несколько событий. Во времена Марка Твена это выглядело следующим образом. В город въезжает телега с сеном. Других событий в этот день нет, и не предвидится, а газета должна выходить ежедневно. Марк Твен поступил просто: одну статью он написал про саму телегу, другую — про возможный транспортный кризис, третью — о поставках корма для животноводства. Таким образом, проблема была решена.

Компьютерные издания работают по такому же принципу. Возьмем, к примеру, операционную систему Microsoft Windows 95. Многие ее ругают, некоторые хвалят, а на самом деле, компьютерные издания должны отчислять компании Microsoft специальный налог. Ну вот, попробуйте представить такую ситуацию: Microsoft сделала идеальную операционку, которая не зависает, потребляет мало ресурсов, и является шедевром по безопасности данных. Ведь это был бы кошмар для компьютерной прессы. В данной ситуации можно выжать максимум десяток статей, да и то при большом воображении.

А так ведь продукты Microsoft, а особенно Windows 95 — это просто подарок. Они постоянно виснут — значит, надо писать серию статей и исследовать способы зависания, длительность, зависимость их работы от погодных условий и колебаний на фондовом рынке. Если машины потребляют много ресурсов, зададимся вопросом, где взять дешевое железо, или как выбросить неработающие аппендиксы, потребляющие массу ресурсов? А если все это никуда не годится в смысле безопасности — напишем серию статей о способах взлома, еще серию про защиту и напоследок займемся обсуждением этических проблем — например, хорошо ли ломать системы и красть данные?





И вообще, на мой взгляд, глючные продукты — это тонкий маркетинговый ход Microsoft. Ведь если продукт идеальный, то про него и писать особо нечего, — работает, ну и пусть себе работает. А так все компьютерные издания фактически бесплатно рекламируют Windows 95. А то, что критикуют, так это тоже неплохо. Вот политики, например, платят не только за хвалебные отзывы, но и за критические: важен принцип — главное, чтобы не забыли.

Компания IBM в этом отношении поступила крайне опрометчиво, выпустив OS/2. Ну кто, скажите, будет бесплатно рекламировать систему, которая устойчива, как пирамида Хеопса, потребляет до смешного мало ресурсов, и взломать ее ненамного проще, чем сдвинуть вышеупомянутое строение? Выпустив новую версию OS/2, компания IBM пытается использовать стратегию Microsoft, добавив ряд мелких багов и прожорливости по отношению к ресурсам, но в этом отношении ей никогда не угнаться за лидером.

А сколько интересных статей можно написать о компьютерном железе для IBM совместимых машин! Эта сборная солянка, гордо именуемая PC, приобрела невероятную популярность. Некоторые утверждают, что это — следствие большой конкуренции, и, следовательно, дешевизны компонентов. Да, но это только часть правды. Ведь чтобы заставить эту груду деталей сравнительно устойчиво работать, необходимо провести массу тестов, описать несовместимости, написать драйверы, чтобы устранить эти нестыковки; затем написать другие патчи для ликвидации глюков вышеупомянутых драйверов...

А это сладкое слово «разгон»! Как оно мило сердцу отечественного юзера, не обремененного лишними финансами. То, что процессоры выпускаются не только Intel, — величайший подарок судьбы журналисту. Представьте возможные темы: гонится ли Cyrix, и можно ли на нем поджарить яичницу, возможно ли сделать из 300-го Celeron'а, шестисотый. Что? Понятно, что не Мерседес. Сообразили? Это же богатейшая золотоносная жила.

Ведь посмотрите на Macintosh, их главная проблема не в цене, а в том, что его запчасти идеально подогнаны друг к дру-

гу, и система работает как единое целое. Ведь это же скучно, неинтересно, да и вообще нет никакого повода для сплетен. То ли дело за рюмкой чая обсуждать новые 3D ускорители, хвастаться их FPS и делиться новейшими фирменными драйверами, которые убрали глюки предыдущих драйверов (и добавили долгожданные новые... возможности — а вы что подумали?), и обсасывать секреты разгона данных ускорителей.

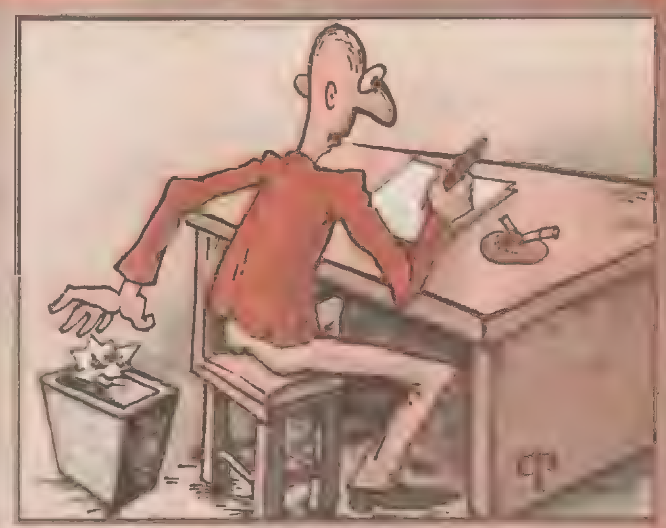
И действительно, посмотрите на обычную прессу — не компьютерную. Что там больше всего обсуждают? Правильно — всевозможные проблемы политического, экономического и морального плана. Как говорил один мой знакомый бизнесмен, когда государство ставит перед предпринимателем очередную проблему в виде нового запрета или ограничения, то это не повод для расстройства, а способ сделать деньги на пустом месте для предприимчивого человека. И какой, например, скажите, интерес писать про политика, если он имеет безукоризненную репутацию и высокий моральный уровень и совершает только правильные поступки. То ли дело описать высказывания политика в пьяном угаре в сауне с компанией привлекательных девушек без лишнего облачения.

Второй глобальный принцип творчества условно можно назвать казахским — что вижу, о том и пою. Он дополняет и расширяет исходный принцип. Сидит, допустим, угрюмый журналист и думу горькую думает, ну о чем же написать, ведь куда ни кинь, все вроде написано. Совершенно неправильный подход. Представим того же автора, распившего в приятной компании бутылочку пива, ну может и не пива, и не одну. Всякое бывает. И возвращается наш герой к себе домой, по дороге немного теряет координацию и соприкасается весьма тесно с фонарным столбом. Вы скажете, не повезло родимому? Да, но по-настоящему творческий журналист сумеет и из этого извлечь выгоду. Как, недоумевает читатель, столб он и в Африке столб, а лоб, ну, в общем, тоже не казенный?

И здесь кроется исходное философское заблуждение. Ведь что такое фонарный столб? Это объект в пространстве, выполняющий заданную функцию, — освещение, с помощью распределенной сети передачи энергии в заданную точку, с допустимым уровнем потерь. Вы еще не сообразили? «Да это же очевидно, Ватсон», — воскликнул бы знаменитый сыщик. Первое — объект. Да это же объектно-ориентированное программирование, язык C++, объектный Паскаль, компиляторы — Делфи, Visual C++, C++Builder! Мало? Движемся дальше. Следующее слово — пространство. Да это вообще золотое дно. 3D редакторы, 3D Studio Max, векторные и растровые графические редакторы, Corel, Adobe, Painter... Я вас еще не убедил? Продолжим. Распределенная сеть. Да, вы уже догадались. Конечно! Локальные сети, их архитектура, Интернет, — это в принципе неисчерпаемая тема для обсуждения.

Однако я не хочу, чтобы меня превратно поняли. Я вовсе не призываю к злоупотреблению горячительных напитков, даже во время праздников. Да, кстати, о праздниках. Например, Новый год. Вам это ничего не напоминает? Ну конечно, ведь скоро 2000-й, и куча связанных с ним проблем. Может быть, предсказатели и не правы в своих нерадостных прогнозах относительно Земли, но уж для программистов этот год действительно может оказаться мрачным. А если есть проблема, а особенно глобальная, то это повод для плодотворного творчества пишущей братии.

Третий глобальный принцип — это реклама. Да, точно, она — двигатель торговли, и могу вас уверить, издания с помощью данного двигателя разгоняются ничуть не хуже, чем с помощью твердотопливного ускорителя. Задумывались ли вы, что если подсчитать стоимость бумаги, печати, и прочие текущие расходы, — выяснится, что цена отдельного номера отдаленно отражает реальную себестоимость.



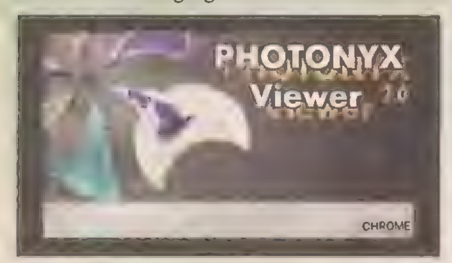
Поэтому рекламодателя надо уважать. И описывать его жизнь исключительно позитивно. Допустим, рекламодатель собирает компьютеры. Известно, что характеристики его изделий достаточно посредственны. Но это неважно, можно написать превосходную рекламу, при этом не нарушая правил журналистской этики. Пусть качество сборки ниже среднего — напишем о дополнительных возможностях для пользователя, желающего творчески реализоваться. Отсутствуют необходимые драйверы и документация — даем встречную рекламу Интернет-провайдеров. Да и вообще, драйверы так быстро устаревают, что лучше их скачивать прямо с сайтов. А если приходится часто менять вылетающие комплектующие — засвидетельствуем превосходную службу технической поддержки. Главное — творческий подход, и компьютерное издание будет процветать.

СМОТРИ В ОБА!

Аркадий Истомин

Photonyx viewer 2.0

Chrome imaging

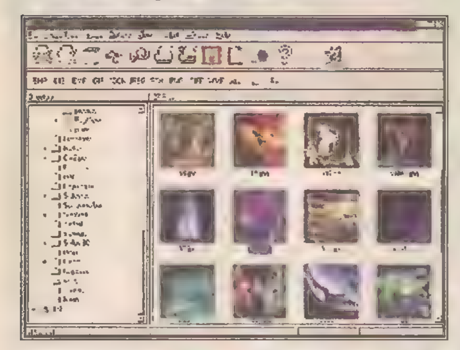


Форматы: Abekas YUV, Alias, Artisan, Aurora, BMP, GIF, HSI Raw, IFF, JPEG, MacPaint, Mental Ray, MIPS, PBM, PCX, PGM, Photoshop 2.5, PNG, PPM, QRT, Scitex CT, SGI, Softimage, SunRaster, Targa, TIFF, Wavefront.

Вьювер второго типа, то есть с боковым браузером. Основное отличие — собственные элементы интерфейса во всем. Нет ни одного стандартного Windows-компонента. Но это не привело к какому-то новому качеству самого вьювера. Браузер работает медленно при считывании каталога файлов. В некоторых ситуациях программа просто рушится. Кроме просмотра файлов и слайдшоу, практически ничего больше не умеет.

Интересные элементы управления: прокрутка большого изображения и масштабирование. Впечатление от дизайна неплохое, но по функциональности Photonyx — явно не лучший вариант. Может быть, только экзотические форматы просматриваемых файлов его вытягивают?

ImageBrowser 1.1



Форматы: BMP, DIB, EMF, GIF, Jpeg, Icon, PCX, PNG, TIFF, WMF.

Нечто в стиле ACDSee, но очень медленное и без каких-либо излишеств. Исключительно просмотр графики, печать и копирование в буфер. Во время поиска графики по каталогу все остальные функции блокируются. На моих каталогах с картинками это было равнозначно зависанию. Плюс шароварные задержки при запуске. Как достоинства можно было бы назвать средства работы с файлами и процедуру поиска по диску, но это стандартные функции для программ такого типа. Цена $40.

Хм... Что-то не нашел я этой программы в сети, и где только я ее откопал в прошлом году? Видимо, так умирают программы.

Retriever 2.2

Dirk Djuga



Форматы: JPEG, BMP, DIB, GIF, TIFF, PNG, WMF.

Программа открывает графические файлы, делает несколько основных операций над ними, типа коррекции цветов, яркости, контрастности. Интересно решено средство изменения размера изображения.

Наиболее яркой функцией является возможность создания ContactSheets. Это файлы, содержащие уменьшенные копии картинок, при нажатии на которые открываются сами изображения. Что-то типа обычных thumbnails, но более крупное и с возможностью анимации (при наезде мышки картинки увеличиваются процентов на 20).

Presto PhotoAlbum 1.5

NewSoft

Форматы: FlashPix, PhotoCD, BMP, JPEG, PNG, TIFF, and PCX





родолжение, начало в №№ 6

Действительно фотоальбом. Развороты из двух страниц с четырьмя и более фотографиями. Разные навороты типа добавления текста к фотографиям, теней, звуков и т.п. Режим слайдшоу и установка любого изображения, как wallpaper. Одним словом, не знаю, зачем это нужно. Хотя очень красиво. Это скорее редактор композиций, чем просмотрщик.

Выбрав шаблон своего будущего фотоальбома, Вы можете наполнить его фотографиями, добавить к ним шикарные рамки с тенями и сделать многое другое, пользуясь возможностями, предоставленными Presto. Интерфейс достаточно красивый и нестандартный. Как следствие всего этого, программа очень медленно работает. Ценность Presto как оперативного просмотрщика графики, конечно, нулевая, но оформить аналог бабушкиного фотоальбома на компьютере Вы вполне сможете.

Jet PhotoShell

NewSoft

Форматы: JPG, BMP, TIF, GIF, PNG, PCD, PCX, PSD, WMF, AVI.

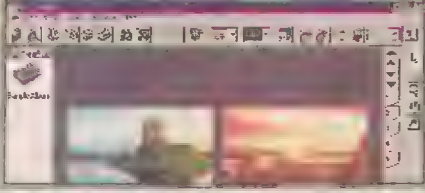
Принцип действия — примерно как у PicaView. То есть в Explorer'е и файловых диалогах в контекстном меню показывает маленькую картинку предпросмотра. Плюс, вместо стандартных иконок, воспроизводит иконки в виде уменьшенных картинок 32x32 во всех стандартных файловых окнах. Скорость генерации иконок, если уж и нельзя назвать отвра-

...тительной, то разочаровывающе медленной — точно. Также медленно прорисовывается контекстное меню.

Что еще? Небольшой встроенный редактор изображений и возможность устанавливать картинку в виде обоев. Редактор может регулировать параметры типа яркости, контрастности, цветности и т.п. Возможно добавить несколько стандартных эффектов типа мозаика, выдавливание и т.д. Изменение масштаба, копирование фрагмента в буфер, конвертирование в несколько форматов графических файлов. Вот, пожалуй, и все, что может этот редактор. После PicaView особенного впечатления, конечно, не производит, но по функциональности от него не отстает, и даже в чем-то опережает. Единственная проблема — скорость, уж очень медленная программа.

Pictra Album 1.0

Pictra Inc.



Форматы: FlashPix, PhotoCD, BMP, JPEG, PNG, TIFF.

Еще один фотоальбом Достаточно приятный. Pictra не умеет добавлять шикарные рамки и картинки. Но компоновка альбома и методы работы с ним настолько просты и понятны, что кажется, зачем они нужны, эти рамки? Pictra имеет несколько вариантов компоновки и оформления страниц. Здесь не используется подражание реальному фотоальбому, нет разворотов и корочек. И мне кажется, это совершенно правильно, все же экран компьютера — это среда, совершенно не похожая на книгу. Зачем же тратить его полезную площадь на имитацию? Щелчок на изображении открывает его полноэкранный просмотр.

И, наконец, еще одна интересная опция Pictra — публикация Вашего фотоальбома в Интернете. Фирма-издатель предлагает место на своем сервере, если Вы желаете выложить альбом в Сеть. Причем эта функция настолько гармонично встроена в фотоальбом, что кажется, так оно и должно быть — сделал семейный альбом фотографий, значит, обязательно должен выставить его на обозрение всему миру. В общем, посетите PICTRANET. Это интересное место, здесь собраны фотографии всей нашей планеты. Люди, лица, ситуации, города, водопады, самолеты, собаки — чего только нет!

ТОЖЕ ИГРЫ

ОЛЕ! ОЛЕ! ОЛЕ! ОЛЕ!

В. АВИЦЕННА

В минувшие выходные в Национальном университете физического воспитания стартовал, ставший уже традиционным, турнир по минифутболу среди компьютерных фирм. Организатором турнира выступила киевская компания «E.R.C.», генеральным спонсором — «Hewlett Packard».

Пятнадцать команд были разбиты на пять подгрупп, по три в каждой. И после проведения кругового турнира борьбу продолжат лишь те, которые заняли первые и три вторых места.

И хотя не все игры в подгруппах еще проведены, уже доподлинно известно, что в 1/4 финала выйдут команды «СПЕЦВУЗАВТОМАТИКА», «Н-БИС», «МКС» и «ЛАНЖЕРОН», а «НАВИГАТОР» и «СЕЛЕН» смогут наблюдать за происходящим только с трибун.

В целях компенсации морального и физического ущерба мы предоставляем слово **Андрею Зубенко** — *директору фирмы «МАСТЕР-8»*, потерпевшей, пожалуй, самое крупное на сегодня поражение в турнире со счетом 1:21.

«Что касается нашей встречи — это поистине была игра, полная нетеатрального драматизма (по крайней мере, для нас). Уж больно она напоминала коллективное избиение младенцев.





Среди игроков нашей команды особо хочется отметить седьмого номера — Виктора Зубенко, забившего единственный гол с нашей стороны (к счастью, в чужие ворота), и №1 (меня), пытавшегося выполнять функции вратаря. Вообще-то ворота нашей команды защищали поочередно оба директора фирмы, и именно на их долю выпали основные тяготы и лишения.

Единственный недостаток турнира состоял в том, что к понедельнику половина личного состава фирмы была выведена из рабочего состояния (травмы ног, рук и простуда). К большому удивлению оказалось, что не все участники знакомы с правилами игры (это в футбол-то). Но в целом, участие в турнире очень сплотило коллектив, и теперь мы работаем процентов на сорок эффективнее.

За проигрыш не обидно, ведь, по моему мнению, профессиональный сборщик обязан хорошо играть разве что в преферанс. В общем, мы очень благодарны организаторам и надеемся, что подобные турниры будут проводиться не только по футболу. Интересно сразиться с теми же соперниками на баскетбольной площадке, за теннисным или бильярдным столом».

А мы, в свою очередь, желаем проигравшим впоследствии обыграть своих обидчиков в преферанс на сумму, компенсирующую вынужденные больничные.

ОТЛОЖИМ ПАЛОЧКИ В СТОРОНУ

ИСТОРИЯ О РИТМ-МАШИНАХ ЖЕЛЕЗНЫХ И ВИРТУАЛЬНЫХ

Виктор В. ПУШКАР

Одно из наиболее часто высказываемых в адрес ИМЕЮЩЕГО УШИ пожеланий — написать об очень простых музыкальных программах. Требующих только самой минимальной настройки и легко осваиваемых за один вечер. И при всей своей доступности для начинающих иногда звучащих весьма достойно. Выполняем...

Итак, Виктор В. вспоминает свою рокерскую юность, часть которой он провел за программированием ритм-машин. А затем рассказывает об имитирующих последние программах для PC. Отложим барабанные палочки в сторону...

Картинка из рокерской жизни начала 90-х. В подвале стоит ударная установка. За ней сидит изрядно уставший барабанщик. А вокруг ходит еще более уставший, совершенно выбившийся из сил звукорежиссер. Вопреки их совместным усилиям барабаны продолжают звучать примерно как в танке. И на магнитную ленту ложатся очень плохо. В результате персонажи нашей истории вспоминают о ритм-машинах. О пользовавшихся заслуженной любовью в достаточно широких рокерских, попсовых, и даже ресторанных кругах моделях *Yamaha RX, Boss, Alesis SR.* Группа приобретает такой прибор, барабанщик переходит на ритм-программирование и саунд сильно меняется в лучшую сторону.

Упомянем к слову и о редких в нашей стране *Akai* (во-первых, в них загружаются пользовательские звуки, во-вторых, уж очень приятно звучат эти установки) и техно-хаусовом *Roland TR.* Одно только перечисление названий существующих на данное время моделей этих инструментов (включая всех близких родственников *Rhythm Composer, Rhythm Programmer* и *Sampling Workstation*) займет целую страницу.

Лучшие образцы виртуальных ритм-машин характеризует важная особенность — их создателями предусмотрена возможность работы с пользовательским банком звуков. Аналогичные «железные» приборы типа *Sampling Workstation* стоят от $400 (за слегка туповатый) до $1500 и более — за хороший. Цены на виртуальные ритм-машины начинаются с «условно-бесплатно» и заканчиваются на отметке $150. Конечно, в этом случае предполагается, что Вы уже купили компьютер. Но Sampling Workstation со своими в среднем 2-4 Мб памяти — тоже штука весьма далекая от самодостаточности. Сбрасывать данные с этого инструмента на различные внешние носители приходится достаточно часто.

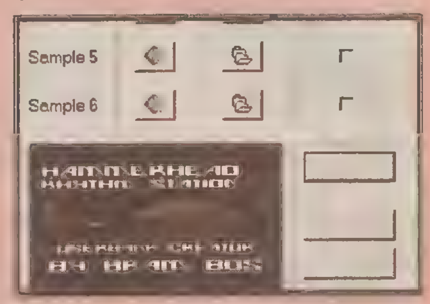
Сегодня мы поговорим о двух простых и очень полезных виртуальных ритм-машинах. Итак,

HammorHoad.

Набор родных, пресетных звуков. Вопреки названию, MC Hammer (если помните — был такой исполнитель попсового хип-хопа) в саунде не угадывается. Виртуальная ритм-машина предназначена для работы с простой и жесткой музыкой. От хаус до злого рэпа и киберпанка. Танго, босса-нова и прочие «старые танцы о главном» программируются на других приборах.

Очень важное дополнение к программе — *Userbank Creator.* Заводится отдельным **.exe** файлом. Позволяет загружать до шести пользовательских звуков объемом до 256 кб каждый (формат **.raw** /16 бит/моно, желательно без компрессии). Как справедливо указал разработчик, такого объема — целых 262144 байта, для большинства существующих перкуссионных тембров вполне достаточно. По умолчанию все звуки воспроизводятся с частотой 44,1 кГц. Функция *Stretch to measure* растягивает сампл до целого количества долей с соответственным изменением частоты самплирования.





Требования к системным ресурсам. Любой из процессоров Pentium, начиная с P-90, минимум 8 Мб ОЗУ (лучше 16), любая 16-битная звуковая карта (качественная — предпочтительнее. — Прим. автора). Разработчик пробовал запускать HammerHead даже на 486 DX2-80! Машина может зависать... Драйверы *DirectX/DirectSound* устанавливать не обязательно.

Вас интересуют другие сведения о Hammer? Найдите в сети страницу **HTTP://INSIDE.HKU.NL/~BRAM/HAMMER/INDEX.HTM**. Там же содержаться и новые версии программы. E-Mail разработчика — некоего голландца по имени Bram Bos — **bram.bos@student-kmt.hku.nl**

Удивительно, но программа понравилась даже моим знакомым музыкантам — принципиальным сторонникам «живого» звука. Которые к тому же к *ReBirth* и его «железному» папе *Roland TR* испытывают настоящую рокерскую ненависть. Выходить на концерты с изготовленной в Hammer фонограммой они пока что из идейных соображений отказываются, но на репетициях используют ее весьма уверенно (Кстати, я долгое время считал, что ReBirth — инструмент исключительно техно-хаусовый. Звуковые эксперименты нескольких моих знакомых меня в этом разубедили. В версии программы 2.0 преду-



смотрена возможность поиграть в разных стилях, а не только практиковаться в исполнении изрядно заезженной музыки «tecнo» со звучками TR 909/TB 303. В одном из следующих выпусков мы расскажем о ReBirth и других аналогичных ей программах, позволяющих изготавливать достаточно сложную ритм-секцию).

Stainberg Boom Box.

Вещь посерьезнее. Я бы даже сказал, потоньше. Для начала войдите в *Various/Sound Device Setup*. Здесь Вы устанавливаете степень интенсивности использования процессора (соответственно, более быстрое или медленное реагирование на команды). И, если в этом есть надобность, выбираете звуковую карту, с выхода которой звучит машинка. Требования к системе — примерно те же, что и у Hammer. Чем быстрее процессор, тем лучше. Остальные параметры менее важны. Нормально работает на старых моделях Pentium с 16 Мб «оперативки» и последующих.

Войдите в меню *UserBank/Load*. Вам нужен саунд столь любимой парнями из *Ultravox* машинки *CR-78*? Или набор *Real Drum*, который гораздо ближе к настоящему, чем предоставляемый *General MIDI* Вашей звуковой карты? Загружайте. Важная особенность программы: поддерживается работа одновременно с двумя банками. Один постоянно присутствует в памяти (угадали, опять TR 808/909. Лучше бы советский Лель ПСР «зашили»!), а второй выбирается самим пользователем. Для вызова меню кликните мышью по названию звука в верхней части панели.

Velocity
80
Panning
110
Play sample reversed
Ok
Cancel

Чтобы добиться звучания industrial, jungle или grunge, придется поискать подходящие тембры. И даже, вероятно, добавить собственные волновые файлы в *UserBank/Editor*. Выполнить подобную задачу по силам любому, кто хотя бы в общих чертах ознакомлен с принципами работы с программами под Windows. Созданный Вами пользовательский набор ударных на всякий случай сохраните.

В *Various/Apply groove* (применить грув) просмотрите список стилей. Здесь есть и индастриал, и диско, и хип-хоп, и драм-энд-бейс. Почти как настоящие. Если результаты применения грува Вас все же не впечатлили, можете дополнительно отредактировать акценты вручную. Нажатием правой клавишей мыши на одну из 16 соответствующих долям такта кнопок вызывается маленькое окно *Note Details*. Функция *Shuffle* сообщает ритму некоторую неровность, словно здесь играет живой барабанщик, а при больших значениях параметра ритм делается и совсем кривым. В русском варианте я бы назвал эту функцию «Автолажа».

Уголок **п е д а н т а**

Если предоставляемого программой разрешения в 1/16 ноты или в восьмую с точкой Вам покажется мало, вдвое увеличте темп. Тогда шестнадцатая естественным образом превратится в тридцать вторую, а восьмая с точкой, соответственно, — в шестнадцатую с точкой.



Другими словами, в зависимости от того, насколько медленен темп и длинен паттерн (ритмическая петля) количество нюансов в партии ударных увеличивается. Для очень простой музыки лучше оставить параметры «по умолчанию». Тогда сразу и без головной боли получится техно. Умц-пумц, умц-пумц Пццц...

Вам надоели ритмические квадраты? Размеры 6/8 и 6/4 программой поддерживаются достаточно уверенно. Достаточно войти в меню Various/12 step [illegible]. Вот если Вы любите создавать композиции на 5/4 и 12/8 или применяете разные длительности в одной партии, с программированием виртуальной ритм-машины начинаются определенные проблемы. Начинайте осваивать секвенсор...

ВЫХОД ИЗ УГОЛКА ПЕДАНТА

Так же, как в Hammer, Вы можете записать получившуюся ритмическую петлю (паттерн) в формате WAV. И проделать с нею различные манипуляции. Для работы с ритм-машиной как дополнительный инструмент Вам понадобится волновой редактор. С его помощью плотный барабанный звук легко превращается в очень плотный. Необходим и секвенсор — для монтажа петель и сведения (микса). Об этих программах мы уже писали.

Вспомните те далекие времена, когда Вы играли на ударных в рок-группе. Или только собирались играть. Виртуальная ритм-машина занимает меньше места, чем ударная установка, и меньше беспокоит Ваших домашних. Стучите в свое удовольствие...

HEROES III

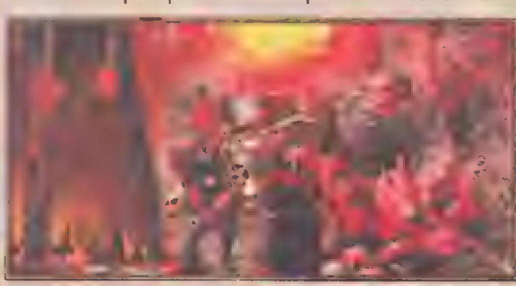
САГА О РЫЦАРЯХ И МАГАХ

Ян ЭНДРЮ, ифрит

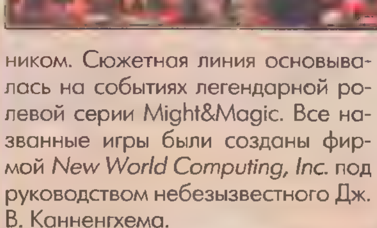
Андрей ЯСЕНКОВ, yan_andrew@yahoo.com)

Итак, долгожданный ***Heroes Might&Magic III*** вышел. С прошлой осени чуть ли не вся редакция напряженно ожидала этого события — кто с острым любопытством, а кто — просто с фанатическим трепетом. Разработчики дали нам достаточно времени вспомнить славный боевой путь Heroes от первой версии до нынешней сверхпопулярности.

Первая часть Heroes of Might&Magic стала логическим продолжением полуролевой стратегической игры *King's Bounty*, в которой еще до Microprose'вского *Master of Magic* было применено прямое управление войсками при сражениях с противником. Сюжетная линия основывалась на событиях легендарной ролевой серии Might&Magic. Все названные игры были созданы фирмой *New World Computing, Inc.* под руководством небезызвестного Дж. В. Канненгхема.



Истинный же успех пришел к «Героям...» с выходом второй части — *Heroes Might&Magic II: Succession Wars*, дополненной двумя новыми расами, с новыми артефактами, полностью перерисованной графикой и предоставленной игрокам возможностью апгрейдить войска, придавая им новые характеристики, влияющие на общий ход сражений. Тогда же появился и великолепно продуманный редактор-генератор новых карт, показавшийся столь привлекательным многочисленным творцам собственных миров. Подобно DOOM'у, QUAKE и DIABLO, Heroes..II стали культовой игрой.



И вот, наконец, вышла третья часть игры....

События Heroes Might& Magic III разворачиваются вокруг Королевы Кэтрин, жены Короля Роланда из Энрота (помните, конечно: брат «темного» Арчибальда). Кампании с одиночным игроком во второй части игры были разделены на проходимые за «добрых» или «злых» — приходилось выбирать, в борьбе за трон династии Ironfist следовать за Роландом или же присоединиться к Арчибальду. В M&M VI, игровая вселенная которой идентична HM&M, Роланд уже царствует, правда, вместо него временно правит сын — регент — принц Николай, еще совсем ребенок. Арчибальд превращен в камень за свои преступления, а Королева Кэтрин решила навестить родину, Erathia, и отправилась в морское путешествие; обо всем происшедшем игроки узнают со слов разговорчивых NPC. Теперь, в Heroes III, мы получаем шанс узнать продолжение истории.

В великолепно прорисованной стартовой заставке повествуется о том, что Кэтрин (одета она — присмотритесь! — в «Xena-подобную» броню: разработчики поведали как-то, что были вдохновлены Рыжей Соней из соответствующего сериала) прибывает в родное королевство и находит города, превращенные в дымящиеся развалины. Она понимает, что это — работа злых сил, и немедленно начинает собирать армию героев, чтобы восстановить Erathia.

Решению этой задачи и посвящена одна из игровых кампаний; всего же таковых насчитывается три. Нам предстоит поэтапно сыграть на стороне добра, зла и нейтральных жителей острова, усмотревших для себя возможность поживиться на общем празднике жизни. (А может, гражданам просто надоело платить налоги☺?).



Кроме того присутствует множество (сорок три☺!) одиночных сценариев, в которых мы получаем шанс сразиться друг с другом и компьютером.

Итак, что нового?

Пожалуй, изменений столько, что стоит говорить о принципиально новой игре, переворачивающей все привычные представления о том, что следует делать в той или иной игровой ситуации.

Прежде всего, ***видов городов*** стало восемь. Многие типы войск поменяли хозяев и получили новые способности.

Каждому городу теперь соответствует не один, а ***два типа героев***, причем введена бонусная специализация последних; не та, что прежде, и процентная вероятность получения ими primary skill навыков. В любом городе теперь есть и воин, и маг, а каждая раса всего насчитывает шестнадцать героев. Кстати, каждый герой в состоянии осво-





ить лишь восемь (из двадцати восьми!) вторичных навыков, поэтому не стоит торопиться при выборе необходимых умений.

Артефактов стало больше — целых 128. Часть из них наделены особыми свойствами, благодаря которым достигается дополнительный недельный рост созданий в городе.

Магия сделалась специализированной, и все типы колдовских действий приурочены теперь к той или иной из четырех стихий, общее число заклинаний увеличилось до 64, причем большая часть изменили свои характеристики (по сравнению с предыдущей версией). Приятным нововведением, кстати, стала появляющаяся по правому «клику» подсказка, сообщающая в том числе и характеристику общей поражающей мощи spell'а для данного «кастующего» героя. Да, при взгляде на магическую книгу начинаешь понимать, что разработчики взяли из «Might&Magic VI» не одну только сюжетную линию☺.



Увеличилось и общее количество ***боевых созданий*** — теперь их 118: по 14 (включая апгрейды) у каждого города и 6 нейтральных. Причем за счет перетасовки по разным расам изменились их характеристики и свойства, многие монстры обладают бонусными способностями, при случае могущими оказать серьезное влияние на текущие события. Мало того, некоторые бойцы владеют собственной магией, которую применяют вместо очередного хода либо в момент нанесения удара.

Строений в городах поприбавилось — насчитывается семь жилых, производящих войска, плюс их апгрейды, плюс разные постройки иного назначения и апгрейды последних. У каждого города есть что-то особенное, например, магазин, в котором торгуют артефактами или апгрейд рынка, позволяющий обменивать войска на ресурсы и т.д. Рекомендую перед началом строительства тщательно изучить все возможности данного поселения, тем более что здания появляются в меню не сразу, а по мере застройки.

В путешествиях вы встретите на 25% (статистика разработчиков) больше ***строений и школ***, чем то было во второй части игры. Мало того, увеличилось число и нейтральных месторождений войск. Естественно, многие из них охраняются, но дело того стоит. Не могу сказать, что создатели игры сдержали свое обещание относительно того, что в новой версии «новорожденные» нейтралы будут приходить в город сами — их по-прежнему нужно набирать, а то и выкупать после захвата месторождения. Впрочем, по одному бойцу каждую неделю они все-таки отправляют в замок, а в одном из типов городов есть особое строение — портал вызова, доставляющий юнитов из строений, над которыми гордо реет ваш флаг, прямо в замок.

Когда карта исследована полностью, не думайте, что делать вам уже нечего — появились ***подземные территории***. Заходишь, значит, в пещеру — а там еще одна целая карта.

Место Главных артефактов занял Holy Grail. Переправив его в один из своих городов, вы сможете начать строительство дополнительного сооружения, благодаря которому ценность данного населенного пункта сильно возрастет — своеобразную вариацию на тему Чуда Света из Civilization.



Окончание на стр. 28 ☞

Сплетни

Руководство ***Sierra***'ы, доля которой на рынке игр для PC в прошлом году составила 14%, заявило о начале масштабной реорганизации компании. Уже 23 февраля закрылись 4 отделения, а остальные «реорганизуются», переезжают или переводятся на работу над новыми проектами. Уволены будут аж 550 человек.

Из-за испытываемых производителями трудностей работа над проектами ***Babylon 5*** и мультиплейерной адаптацией самой знаменитой повести Толкиена ***Middle Earth*** приостановлена как минимум на шесть месяцев. Скорее всего, создание этих игр передадут комунибудь другому — уж больно много труда в них было вложено, чтобы просто отказаться от реализации задуманного.



Компания *Beam Software*, австралийский издатель, решила-таки избавиться от своей ***Melbourne House*** — разработчиков, подаривших миру известную игру *KKND-1,2*. Уже есть покупатели — по слухам, таковыми станут *Infogrames* и *Interactive Magic*. Если же сделка заключена не будет и фирма останется невостребованной, ее просто закроют.



Motorsport Simulations заключила еще одно соглашение, теперь уже с ***Sports Car Club of America***, о выпуске нескольких игр, основанных на событиях гонок, проводимых этим клубом.

Руководство компании *Westwood* опровергло появившиеся слухи о начале тиражирования ***Command & Conquer: Tiberian Sun***. Согласно сообщаемым официальным данным, работы по созданию мастер-диска будут завершены только к концу марта. Так что фанаты могут расслабиться и вспомнить, что в свое время им обещали, дескать, игра выйдет ноября 1998



Компания *Electronic Arts* сообщила о приобретении ею лицензии на использование названия ***Formula One***, в результате чего она со спокойной душой приступить к производству игропродукции соответствующего направления для разных игровых платформ. Так что в ближайшее время стоит ожидать появления новых «гонок» с реальными командами, машинами, трассами и т.д. Формулы-1

Daikatana вступила в стадию бета-тестирования! Значит, скоро появится демо-версия.

На 25% уже готов новый фильм ***Final Fantasy: The Movie***, снимающийся по мотивам одноименных RPG-игр (бюджет — $70 млн.: в 3 раза больше, чем у *Wing Commander*'a!). Учитывая тот факт, что делают его Pixar'a и DreamWorks (мультфильм Antz), следует ожидать чего-то весьма достойного.

А новый 3D-шный аркадно-приключенческий тайтл ***Omikron*** готов на 60% — именно такую информацию довели до сведения общественности представители *Eidos Interactive*. Доработаны, судя по всему, «движок» и все, что связано с графикой и техническим воплощением, оставшиеся же 40% приходятся на долю сценария, который, как пояснили создатели, написан только для второй «главы» игры.



80% — такова степень готовности продолжения третьей части сериала ***MechWarrior*** — *FASA Interactive* очень сильно хочет продемонстрировать свое детище на *E3*.

Все это, конечно, слухи, но уж очень упорные, да и доходят из разных источников: на 1 квартал 2000 года *Blizzard* планирует выпуск ***Warcraft III***. По крайней мере, на **ftp.blizzardgames.com** появился каталог **/pub/warcraft3** — к чему бы это?..

Обнародованы новые данные относительно проекта *K-D Lab* — игры ***Мехосома***. На сей раз сюжет будет разворачиваться вокруг загадочной церкви, парящей во времени и пространстве, а прошедший испытания в ней получит власть над Временем. В объединяющей в себе черты многих жанров игре будет использована улучшенная версия «движка» на воксельной основе (последний мы наблюдали в *Вангерах*). В марте ожидается появление демо-версии.

Ждем!



На 15 марта запланирован выход официально локализованной русской версии ***Heroes Of Might & Magic III: Restoration Of Erathia***. Перевод осуществляет компания *Бука*, собственно, и подписавшая контракт с *3DO* — издателем HM&M3 на Западе.

Уже в апреле месяце компания *Computer House AB* представит на суд общественности очередной фэнтэзийный проект ***Clans***. На протяжении двенадцати уровней мы будем спасать мир от злобного демона, восстанавливая тем самым нарушенный баланс между Злом и Добром.

На выбор предлагается четыре персонажа из разных кланов: Воин, Эльф, Карлик и Варвар. Каждый из них наделен уникальными способностями (не только боевыми, но и магическими) и, естественно, отстаивает интересы своего клана (каким образом это будет отражено в игре, пока неизвестно). Издавать Clans собирается *Strategy First*.

Microsoft Baseball 2000! Именно этот программный продукт находится сейчас в разработке у Microsoft. Видимо, корпорации смертельно надоело возиться со всякими офисными приложениями☺.

На весну этого года назначен выход релиза разрабатываемой *Lupine Games* тактической стратегии ***Veiled Threat***. По слухам, в игре использованы все достижения *Commandos* и *Jagged Alliance*.

Согласно замыслу разработчиков, перед каждой миссией мы будем формировать (и вооружать) отряд сорвиголов, которые потом в реальном времени станут совершать «реальные» же подвиги☺.

Сообщают, что в игре предусмотрена возможность использования всего, что будет «найдено» играющим на поле боя (включая боевую технику и подручные средства передвижения). Каково общее количество миссий, пока не оглашено, однако известно уже, что особо заядлые геймеры смогут отвести душу, подключив генератор случайных миссий.

Аппаратные требования не указываются, но использование акселераторов уже оговорено☹.

Официально объявлено о том, что *Dynamix* создала и отправила своему издателю *Sierra* финальную версию ***StarSiege***, которая к апрелю должна поступить в продажу.

В городских трущобах, в провалах замкнутых, навевающих клаустрофобию подземелий и на фоне природных ландшафтов мира будущего будут развиваться интригующие события новой игры ***Reborn***, создаваемой *Nerve Lab*. Скоре всего, речь идет об очередном 3D-шутере, в котором вам придется освоить еще с десяток новых типов вооружений и научиться управлять наземными и воздушными средствами передвижения — техникой далекого будущего. Пока что можно лицезреть несколько скриншотов, а также посетить сайт игры **http://www.nervelab.com/**



Ко Дню всех святых (Хэллоуин) в Штатах планируется выпустить игру, являющуюся отдаленным потомком *Alone In The Dark* — ***Nocturne***. В этой action/adventure игроку придется перевоплотиться в детектива Джоша Рогана. Согласно сюжету, события разворачиваются в 1920 году в Америке, наводненной привидениями, вампирами и прочей нечистью. Ваша задача как правительственного служащего — воспрепятствовать дальнейшему распространению информации о существовании потусторонних сил. Как детектив, вы будете разъезжать по стране и миру для расследования паранормальных мистических преступлений и, конечно, по мере сил бороться с попадающейся по дороге нечистью.

Демо-версии для всех!

Непонятно, зачем, но *Interplay* выложила для свободного скачивания бета-версию своей игры ***Virtual Tennis*** (**ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/vrtnsid.zip**).

Кроме того:

Lander — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/lander.exe**;

Alien vs. Predator — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/avp_d3aa.exe**;

WCW Nitro — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/nitrodemo0115.exe**;

Uprising 2 — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/u2demo2.exe**.

Новые ролики:

Quake3: Arena — **http://www.bluesnews.com/files/q3a/movies/q3a-mov.shtml**;

Wages of SiN (9.3 Mb) — **http://www.info-video.com/bsp/2015/WagesOfSin.zip**, или **http://www.bluesnews.com/files/Sin/movies/wagesofsin.shtml**;

MechWarrior III — **http://zipperint.com/Mech3/movie/mech3_trailer.zip**;

Asheron's Call — **http://www.turbinegames.com/asherons-call/screenshots_content.htm**.

Желающие узнать, что за фильм делают по ***Wing Commander***, могут скачать рекламный ролик продукта (34 Mb) — **http://download.news.gamespot.com/pub/gsnews/99_02/18_pc_wing/trailer.zip**.

Кроме того, появилась информация о том, что уже выделены средства на создание фильма про бессмертную Лару Крофт. Кто, что — неизвестно, сказали лишь, что образ всенародно любимой героини будет создан при помощи компьютерной анимации.

Пошла, родимая!

Компания *989 Studios* сообщила о том, что бета-тестирование ***EverQuest*** завершено, и игра отправлена в печать. К 16 марта EverQuest должна появиться на полках магазинов.

Патчи, патчи, патчи...

Частичные «обновки» для известных программ:

SIN (v1.3) — **http://www.activision.com/support/show-patch.asp?patchID=110**;

Heavy Gear (1.2 Open Beta Patch — 15Mb) — **http://www.pacificnet.net/~momori/HeavyGBeta/nda.html**;

Independence War (v1.24) — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/iwar_patch_v1_24.exe**;

FIFA 99 — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/fifa99patch.exe**;

Deer Hunter 2 (v1.21) — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/dh2-v1_21.exe**;

Red Baron 3D (v1.0.7.8) — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/rb3d1078.exe**;

Test Drive 5 — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/td5patch.exe**;

Myth 2 — **http://ftp.telepac.pt/pub/3dfiles/patches/mythii_1.2.exe** или **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/mythii_1.2.exe**;

Monaco Grand Prix Racing Sim 2 — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/rs2-105d.exe**.

Кроме того, для ***Quake II*** выпущены:

BotJohnny версии 2.2 (front-end для запуска более чем 12-ти ботов) — смотрите на **http://jb.quake2.co.uk/**;

QuakeStarter для первого и второго Quake — **http://www.quakecity.net/qstart/**;

Новые версии Quake2-модификаций ***AirQuake2*** — **http://airquake2.converted2.com/** и ***Gloom*** (версии 0.7 и 1.0е, соответственно) — **http://www.planetquake.com/rxn/**;

Новый мод ***Napalm II*** **http://www.thecoven.com/napalm.shtml**, который добавляет к каждому оружию режим «альтернативного огня», как в Half-Life или Unreal;

Обновленная версия Quake2-модификации ***Terror Quake II*** — **http://terror.telefragged.com/**.

Разработчики шутят

На 15 марта компания *Multimedia 2000* запланирован выпуск игры ***F/A-18E Super Hornet Attack*** — первого

Окончание, начало на стр. 24-25

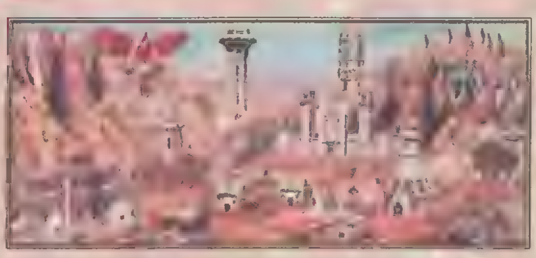
Визуально игра тоже изменилась. ***Экранное разрешение*** — разработчики постарались — составляет теперь 800x600 в 16-битной графике. Естественно, возросли и аппаратные требования. Зато все не относящиеся к интерфейсу и игровые объекты стали псевдотрехмерными, будучи отрендерены в 3D. Благодаря увеличению разрешения выросла ***площадь отображаемой карты*** (разработчики указывают — на 44%☺), появилось место для дополнительных менюшек и просто видимой территории. Например, теперь, чтобы уточнить информацию о наносимом повреждении или примененной магии, достаточно прокрутить строчку боевых сообщений. Введены новые виды территорий и дорог с особыми показателями для перемещения по ним. Трехмерность вызвала к жизни и такое явление, как «призрачность» героев (эффект проявляется, когда они становятся за горой или скоплением деревьев).

Другое немаловажное следствие — увеличились ***размеры боевого поля***: 15x11 гексов (с 9x11 — на 67% ☺). Что, в свою очередь, повлекло за собой изменение боевых правил — теперь «редкая птица долетит» до вражеских рядов за один ход — обычно ей приходится останавливаться на полпути, «подставляясь» под огонь защитников. То же замечание относится и к лучникам — при стрельбе через все поле на них накладывается 50% штраф, сводящий на нет половину силы удара (похожая ситуация при стрельбе через препятствие; появилась даже магия, позволяющая создавать подобные препоны искусственно). Исключение из правил — «разогнанные» магией бойцы и верховные типы юнитов: если таковые умеют летать (или наделены повышенной зоркостью), то их дальности (зоркости) хватает на все поле. Добиться сокращения расстояния между собой и противником позволяет специальный вторичный навык «тактика»: перед боем вы можете переместить собственные войска тем ближе к вражескому отряду, чем выше уровень вашего умения.

Изменение размеров поля, возможно, способствовало и тому, что герои получили под свое начало целых ***семь типов войск***. Мало того, теперь ведущие персонажи способны таскать за собой, помимо ставшей привычной катапульты, другое ***военное снаряжение*** — в их распоряжении баллиста, ведущая огонь по противнику; палатка лекаря, после каждого хода оказывающая реальную помощь нуждающимся в таковой раненым бойцам, и тележка боеприпасов, гарантирующая бесконечное число выстрелов. Эти механизмы, к сожалению, не вечны и успешно деструктурируются в процессе сражений, однако наделены всеми приличествующими обычному бойцу характеристиками, включая мораль и удачу. Для них выделено специальное посадочное место в меню героя и, кроме того, главные действующие лица способны развивать умение обращаться с двумя вышеназванными приспособлениями и самостоятельно определять оптимальный способ их применения. Кстати, это же касается и катапульты — при развитии соответствующего навыка становится возможным указывать место потенциального попадания по стенам.

Почти во всех замках отсутствует должность коменданта крепостей — теперь «кликом» мыши доступно выделить и посадить в город своего героя. Он не отображается как активный, но реален, накапливает опыт и артефакты, а благодаря некоторым из них влияет на интенсивность рождения войск в этом городе.

Из какой-то другой игры (я подозреваю, что это была «Warlords») разработчики позаимствовали такое явление, как ***«Quest»*** — их выдают одинокие отшельники (seer); для квестов предусмотрено специальное меню «Quest Log». Задания брать может один, а докладывать о выполнении — другой персонаж. Небольшой нюанс — если подрядиться на выполнение двух заданий подряд, то первое почему-то исчезает. Возможно, это bug, поскольку места под задания выделено уж очень много. За выполненное поручение, заключающееся чаще всего в доставке определенного артефакта, могут дать другой амулет, снабдить вас несколькими сильными бойцами или опытом (умением). Достаточно забавно, но приходится отвлекаться от боевых действий. С другой стороны, невыполнение заданий не влечет за собой никаких санкций, поэтому можно с чистой совестью пользоваться свежеотобранными у противника артефактами.



Найм героев осуществляется уже не в крепости, а в таверне. Там же сидит и воровская гильдия. Кстати, таверны можно встретить и не только в городе — как в нормальной жизни, они располагаются отдельным объектом в любом месте карты. Замок же теперь как бы разделился на две постройки: City Hall (апгрейдится до Capitol), в нем менюшка строительства, он же, собственно, и приносит деньги; Fort — Citadel — Castle (в порядке апгрейда) — крепостные стены, выполняющие также некоторые функции колодца — показ числа доступных для покупки войск (причем найм можно производить прямо из меню Citadel).

Значительно трансформировалось и ***меню героя***. Как во многих ролевых играх, оно приняло вид так называемой «куклы», или, как мудрено обозвали это разработчики, Paper Doll Inventory System. Выделены отдельные посадочные места под каждый тип предмета, как в «Diablo». Да, теперь уж герой не может ходить с кучей мечей и щитов в руках, одетый в парочку кольчуг, кирас и с несколькими шлемами на голове☺. Не-ет, отныне активным будет только то, что стоит в специальных позициях; все, лежащее в сум-





ке, не будет влиять на способности. В этой сумке помещается ну очень много всего, хотя есть еще один нюанс — перегруженный герой меньше ходит, факт проверенный. Тот же принцип распространяется и на войска — каждый тип бойца имеет собственный коэффициент хождения, а любая армия, как известно, ходит со скоростью самого медленного подразделения☺. Впрочем, разница между самым быстрым и самым медлительным — всего 5% (любопытные могут проверить в help'e), поэтому все не так страшно. Тем более, что крестьяне больше не принимают участия в боевых действиях☺.

И наконец, игроки ***в режиме мультиплеера*** не будут тупо смотреть на экран в ожидании своего хода — в их распоряжении появилась возможность отсылать и читать сообщения в своеобразном chat'e, просматривать собственные меню героев, заглядывать в города и озирать уже открытые пространства.

И последнее, что стоит отметить, — это полностью пересчитанный ***алгоритм поведения противника*** на поле боя. Компьютер уже не пытается идти напролом к вашим лучникам, нет, он атакует наиболее близкого и наиболее опасного для него бойца. Причем, если вражеский юнит не доходит до него, то не думайте, что машина использует максимальную дальность хода — нет, он остановится на таком расстоянии, чтобы следующим ходом дойти до намеченной цели. А лучники? Если их заблокировать своим бойцом, они аккуратно отойдут в сторону, при возможности атакуя воина, уже использовавшего свою контратаку. Причем, это — далеко не полный перечень появившихся возможностей — их намного больше, так что можете смело перепоручать компьютеру ведение боя за обе стороны, или вообще переключиться на режим «столкновений», когда вам не показывают сам процесс боя, а только его результаты (Warlords — помните?). Но это на любителя, тем более, что появилась великолепная команда — «подождать», отдаваемая собственным бойцам. Она позволяет дождаться нужной диспозиции или окончания всех ходов противника. Правда, «отсидеться» окончательно вам не удастся — эта чудо-команда применяется один раз и вторично не срабатывает. Кстати, хороший совет: если «притормозить» самого быстрого бойца, он простоит весь turn и «отомрет» только в финале оного либо в начале следующего, как бы получая дополнительный ход — большой сюрприз для противника.



А как вам невозможность сдаться при обороне города? — только сейчас я и понял, зачем в Цитаделях (Stronghold) понадобилось дополнительное строение Escape Exit☺.

Heroes Might&Magic — слишком многогранная игра, чтобы рассказать обо всем в одной статье. Поэтому, если у вы располагаете чем-нибудь вроде iP133 с 16Mb оперативной памяти, 200Mb — на жестком диске, а ваша видеокарта с монитором «вытянут» режим 800x600x65'000 цветов (в наличии у читателя Win'95/98, а у кого-то даже NT 4.0 даже не подумаю сомневаться☺), купите себе эту игру, которая должна была появиться в Штатах только 2-3 марта (а мы уже играли с 21 февраля☺), и я вам гарантирую, что вам будет чем занять вечера, плавно перетекающие (ох уж мне эти обещания самому себе «только еще один ход»☺) во встречу утра за монитором.

Удачи вам!



КОМПЬЮТЕРЫ

Компьютеры Socket 7

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
IBM-PR300-512-16-3.2Gb-2PCI	340	1360	3
K6-II-266-512-16-3.2Gb-2PCI	345	1380	3
P233MMX-512-16-3.2Gb-2PCI	355	1420	3
200MMX/32/3.2/4	359	1562	1
IBM-PR300-512-32-3.2Gb-2PCI	365	1460	3
K6-II-266-512-32-3.2Gb-2PCI	370	1480	3
IBM-PR300-512-32-4.3Gb-2PCI	380	1520	3
K6-II-266-512-32-4.3Gb-2PCI	385	1540	3
200MMX/32/3.2/4/CD/Sound	415	1805	1
K6-II-300-512-32-4.3Gb-4AGP	425	1700	3
AMD-K6-II-333/32/3.2/4	429	1866	1
K6-II-350-512-32-3.2Gb-4AGP	430	1720	3
K6-II-266-512-64-4.3Gb-2PCI	435	1740	3
AMD-K6-II-350/32/3.2/4	442	1923	1
P233MMX-512-64-4.3Gb-2PCI	445	1780	3
P233MMX-512-32-3.2Gb-2PCI	480	1920	3
AMD-K6-II-333/32/3.2/4/CD/Sou	484	2105	1
K6-II-333-512-64-6.4Gb-4AGP	490	1960	3
AMD-K6-II-350/32/3.2/4/CD/Sou	495	2153	1
K6-II-350-512-64-6.4Gb-4AGP	510	2040	3
K6-II-266/32/3,2/2Mb/32x/14"	540	2322	11
IDT200MMX/16/2,1/1-4Mb/32x/SB	551	2259	10
K6-II-300/32/3,2/4Mb/32x/15"	615	2645	11
AMD K6II-266/32/2,1/4Mb/32x/S	629	2579	10
K6-II-350/32/5,1/4Mb/32x/15"	680	2924	11
AMD K6II-266/32/2,5/4Mb/36x/S	697	2858	10
K6-II-350/64/6,4/4Mb/32x/15"	725	3118	11
AMD K6II-350/32/5,1/4Mb/36x/S	834	3419	10
266CYRIX/MVP3/16/3.2/1M V+		1547	2
266K6/MVP3/16/3.2/2M AGP/36x/		1893	2
300CYR/MVP3/32/3.2/4M AGP/36x		2015	2

Компьютеры Slot 1

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
Cel 300-32-3.2Gb-4AGP-AT	395	1580	3
PII Celeron 300A/32/3.2/4	404	1757	1
Cel 300-32-3.2Gb-4AGP-ATX	415	1660	3
Cel 300A-32-4.3Gb-4AGP-AT	430	1720	3
Cel 300A-32-3.2Gb-4AGP-ATX	435	1740	3
Cel 300A-32-4.3Gb-4AGP-ATX	450	1800	3
PII Celeron 300A/32/3.2/4/CD/	459	1997	1
Cel 300A-64-3.2Gb-4AGP-AT	465	1860	3
PII Celeron 333A/32/3.2/4/CD/	469	2040	1
PII Celeron 300A/32/4.3/4/CD/	474	2062	1
PII Celeron 300A/32/5.2/4/CD/	484	2105	1
PII Celeron 333A/32/5.2/4/CD/	494	2149	1
PII Celeron 366A/32/3.2/4/CD/	509	2214	1
Cel 333-64-4.3Gb-4AGP-ATX	510	2040	3
PII333-EX-32-3.2Gb-4AGP-AT	515	2060	3
PII Celeron 366A/32/4.3/4/CD/	524	2279	1
Cel 333-64-6.4Gb-4AGP-ATX	525	2100	3
Cel 366-64-3.2Gb-4AGP-ATX	525	2100	3
Pentium II 333/32/3.2/4	529	2301	1
PII333-EX-32-4.3Gb-4AGP-AT	530	2120	3
300A/EX/32MB/HDD3,2/ATI 4MB/C	530	2226	4
PII333-LX-32-3.2Gb-4AGP-ATX	535	2140	3
333/EX/32MB/HDD3,2/ATI 4MB/CD	540	2268	4
300A/EX/32MB/HDD4,3/ATI 4MB/C	543	2281	4
PII Celeron 366A/32/6.4/4/CD/	544	2366	1
333/EX/32MB/HDD4,3/ATI 4MB/CD	553	2323	4
Cel 366-64-6.4Gb-4AGP-ATX	555	2220	3
PII Celeron 400A/32/4.3/4/CD/	574	2497	1
PII350-ZX-32-3.2Gb-4AGP-AT	580	2320	3
PII Celeron 400A/32/5.2/4/CD/	584	2540	1
Pentium II 333/32/3.2/4/CD/So	589	2562	1
300A/EX/64MB/HDD4,3/ATI 4MB/C	595	2499	4
Pentium II 333/32/4.3/4/CD/So	599	2606	1
PII333-LX-64-4.3Gb-4AGP-ATX	600	2400	3
333/EX/64MB/HDD4,3/ATI 4MB/CD	605	2541	4
PII333-LX-64-6.4Gb-4AGP-ATX	615	2460	3
366/ZX/32MB/HDD 3,2GB/ATI 8MB	616	2587	4
PII350-BX-64-3.2Gb-4AGP-ATX	635	2540	3
PII350-ZX-64-6.4Gb-4AGP-AT	660	2640	3
Celeron 333/32/3,2/8Mb/32x/15	660	2838	11
400/ZX/32MB/HDD 3,2GB/ATI 8MB	664	2789	4
PII350-BX-64-6.4Gb-4AGP-ATX	665	2660	3
P-II-333/LX/32MB/HDD 3,2GB/8M	668	2806	4
Pentium II 333/64/6.4/4/CD/So	675	2936	1
366/ZX/64MB/HDD 4,3GB/ATI 8MB	681	2860	4
366/ZX/64MB/HDD 6,4GB/ATI 8MB	690	2898	4
Celeron 366/32/3,2/8Mb/32x/15	690	2967	11
Pentium II 333/64/6.4/8/CD/So	699	3041	1
Pentium II 350/64/5.1/ATI-4Mb	725	3154	1
400/ZX/64MB/HDD 4,3GB/ATI 8MB	728	3058	4
P-II-333/LX/64MB/HDD 4,3GB/4M	735	3087	4
400/ZX/64MB/HDD 6,4GB/ATI 8MB	737	3095	4
P-II-333/LX/64MB/HDD6,4GB/8MB	742	3116	4
PII-333 Celeron/32/3,2/4Mb/CD	751	3079	10
Pentium II 350/64/6.4/ATI-8Mb	769	3345	1
PII350/BX/64MB /HDD4,3GB/8MB/	777	3263	4
PII400-BX-64-3.2Gb-4AGP-ATX	785	3140	3
PII350/BX/64MB /HDD6,4GB/8MB/	786	3301	4
PII350/BX/64MB /HDD8,4GB/8MB/	806	3385	4
PII400-BX-64-6.4Gb-4AGP-ATX	815	3260	3
PII 333/64/3,2/4Mb/32x/15"	815	3505	11
Pentium II 400/64/5.1/4/CD/So	869	3780	1
PII333 Celeron/32/5,1/4/36x/S	882	3616	10
Pentium II 400/64/6.4/8/CD/So	899	3911	1
PII 350/64/6.4/8Mb/36x/15"	965	4150	11
PII400/BX/64MB /HDD6,4GB/8MB/	976	4099	4
PII-333/32/6,4/4Mb/CD34x/SB16	987	4047	10
PII450-BX-64-6.4Gb-4AGP-ATX	1025	4100	3
PII400/BX/64MB /HDD10,2GB/8MB	1029	4322	4
PII-350/64/6,4/4Mb/36x/SB16+F	1070	4387	10
PII 350/128/6.4/16Mb/36x/15"	1165	5010	11
PII400/BX/128 /HDD4,3SCSI/8MB	1410	5922	4
PII-400/64/8,4/16Mb/40x/SB Li	1630	6683	10
300ACEL/32/3.2/4MB AGP/36x/SB		2201	2
333CEL/64/3.2/8M Asus/36x/SB		2582	2
PII 333/32/3.2/4MB AGP/36x/SB		2637	2
PII350/64/5.1/8M ATI/40x/AWE6		3508	2
PII400/64/6.4/16M ASUS/40x/AW		4494	2
HP Vectra VE 6/350 ser 8320		5619	2
HP NetServer E50 PII/333 Mode		8563	2

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК

Процессоры

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
Cooler Thermal Manager	3	13	6
Адаптер Slot1-Socket370	12	50	8
IDT C6 P200	41	172	4
CPU IDT 200 Mhz MMX	42	172	10
IDT 200	44	185	6
CPU IBM 300 Mhz MMX	56	230	10
IBM M2-PR233 MMX	60	252	6
CPU AMD K6-300	64	269	8
AMD K6-2-266 3D-Now	64	269	4
CPU AMD K6-2-266 (3D)	65	267	10
AMD K6-300	70	294	4
AMD K6II -266	71	298	6
Celeron 300A 128cash	72	302	6
Pentium II 300A-128c Celeron	75	315	4
CPU CELERON 333	78	328	8
Celeron 333A 128cash	80	336	6
CPU CELERON 333A BOXPPGA	80	336	8
CPU AMD K6-2 333 (95MHz)	81	340	8
Pentium II 333-128c Celeron	81	340	4
Intel Celeron 333 Box	85	366	11
AMD K6-2-333/95 3D-Now	87	365	4
CPU Intel PII-333 Celeron BOX	89	365	10
CPU Intel PII-333 Celeron BOX	90	369	10
CPU AMD K6-2-333 (3D)	92	377	10
CPU AMD K6-2 350	96	403	8
AMD K6II -300	105	441	6
CPU CELERON 366 BOXPPGA	105	441	8
CPU AMD K6-2 366	107	449	8
Pentium II 366-128c Celeron P	107	449	4
AMD K6-2-350/100 3D-Now	108	454	4
AMD K6II -350	109	458	6
Intel Celeron 366 Box	115	495	11
Pentium II 366-128c Celeron B	117	491	4
AMD K6-2-366/66 3D-Now	128	538	4
CPU AMD K6-2 380	131	550	8
AMD K6-2-380/95 3D-Now	139	584	4
CPU AMD K6-2 400	147	617	8
Pentium II 400-128c Celeron P	148	622	4
CPU PENTIUM II 333 BOX	155	651	8
Pentium II 400-128c Celeron B	158	664	4
Pentium II-333Box	160	672	4
Pentium II 333, 512 Kb, Box	165	693	6
AMD K6-2-400/100 3D-Now	167	701	4
CPU Intel PII-333 BOX	189	775	10
CPU PENTIUM II 350 BOX	189	794	8
Pentium II-350Box	192	806	4
Pentium II 350, 512 Kb, Box	212	890	6
CPU PENTIUM II 400 BOX	299	1256	8
Pentium II-400Box	300	1260	4
Pentium II 400, 512 Kb, Box	363	1525	6
CPU Intel PII-400 BOX	369	1513	10
CPU PENTIUM II 450 BOX	485	2037	8
Pentium II-450Box	485	2037	4

Модули памяти

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
DIMM 32MB SDRAM ACT	41	172	4
SDRAM 32Mb PC-100	42	176	8
DIMM 32Mb8ncPC-100	45	194	11
SDRAM 32Mb PC-100	46	193	9
DIMM 32MB SDRAM PC-100 Hyundai	47	197	4
SDRAM 32Mb PC-100	49	206	6
SDRAM 32Mb PC-100 PACCOM	49	206	8
SIMM 32 Mb EDO NEC 60ns 4 ch	58	244	6
SIMM 32 Mb EDO PACCOM	74	311	8
DIMM 64MB SDRAM	85	357	4
SDRAM 64Mb 10nsPC-100 32chi	90	378	6
DIMM 64MB SDRAM PC-100	91	382	4
DIMM 64Mb8ncPC-100	92	396	11
SDRAM 64Mb PC-100	94	395	9
SDRAM 64Mb PC-100 PACCOM	96	403	8
SDRAM 64Mb PC-100 ECC PACCOM	117	491	8
DIMM 128Mb8ncPC-100	180	774	11
DIMM 128MB SDRAM PC-100	182	764	4
DIMM 16 MB 168 pin SDRAM		111	2
DIMM 32 MB 168 pin SDRAM		204	2
DIMM 32 MB 168 pin SPD (PC-1		212	2
DIMM 64 MB 168 pin SPD		413	2
DIMM 64 MB 168 pin SPD (PC-1		428	2
DIMM 128 MB 168 pin SPD		734	2

Материнские платы

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
MB SOLTEK SL-53E5 VIA VPX	48	202	8
SYLVERSTARVPX(w/sound), AT	56	235	6
MB MSI 5169 AGP, 100MHz, ATX	69	290	8
SST5701 PII LXbaby AT	71	298	6
MB ASUS SP98-NSound	72	302	8
CHAINTECH5AGM2	75	315	6
MB SOLTEK SL-63A 440ZX Socket	76	319	8
MB SOLTEK SL-67D VIA PRO+Soun	79	332	8
MB MSI 6117 i440LX, ATX	82	344	8
FIC VL503+ MVP3 512c 100Mhz A	85	357	6
MB ASUS P5A-B, AT	90	378	8
ASUSP5A-B,ALI Aladin IOO,3DIM	92	377	10
MB ASUS P5A, ATX	93	391	8
MB SOLTEK SL-62B 440BX AT	93	391	8
INTEL PII i440Lx, AGP, ATX, 3	98	402	10
ASUSP2L-B,INTEL440LX, PII,AT-	103	422	10
ASUS P2L97,INTEL 440LX, PII,A	106	435	10
MB ASUS TX97N 512K	106	445	8
ASUSP2E-M,i440EX,Audio 16 2DI	114	467	10
CHAINTECH6BTM i440BX 100Mhz	123	517	6
ASUSP2B-B,INTEL 440BX,IOOMhz	137	562	10
ASUSP2B-B PII AGP AT	137	575	6
ASUSP2B,INTEL440BX,IOOMhzPII,	142	582	10
ASUSP2B-F,INTEL440BX,IOOMhzPI	145	595	10
ASUSP2B-F PII AGP ATX	146	613	6
MB SOLTEK SL-68A Dual PII, 44	161	676	8
MB ASUS P65UP5 Dual PII	165	693	8
MB ASUS P2B98-XV PII, AGP 3D	177	743	8
MB ASUS P2B-S PII, SCSI, ATX	345	1449	8

Накопители

Жесткие диски IDE

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
HDD 2.1 Gb MAXTOR DiaMond Max	112	470	8
HDD 3,2Gb Samsung UDMA-33	114	479	4
HDD 3.2 Gb FUJITSU MPC3032	116	487	8
2,1Gb FUJITSU,UDMA	119	500	6
3.2Gb"Fujitsu"	123	529	11
3,2Gb FUJITSU MPC3032	124	508	10
3,2FUJITSU	124	521	6
HDD 3.2 Gb IDE FUJITSU	125	525	9
HDD 3.2 Gb IDE MAXTOR	125	525	9
HDD 4.3 Gb MAXTOR Diamond Max	127	533	8
3.2Gb"Quantum" EX	127	546	11
HDD 5.1 Gb WD AC35100	128	538	8
HDD 3,2GbQuantum FB EX UDMA	128	538	4
HDD 4,3Gb Fujitsu UDMA-33	129	542	4
HDD 5,2Gb Fujitsu UDMA-33	134	563	4
4.3Gb"Fujitsu"	134	576	11
4,3FUJITSU	135	567	6
4,3Gb FUJITSU MPC3043	136	558	10
HDD 6.4 Gb FUJITSU MPC3064	138	580	8
HDD 4.3 Gb IDE FUJITSU	139	584	9
6,4Gb FUJITSU MPC3064	143	586	10
5,1Gb QUANTUM EL51A881	147	603	10
HDD 6.8 Gb MAXTOR Diamond Max	148	622	8
6,4Gb QUANTUM FB-EX	149	611	10
HDD 5,1GbQuantum FB EL UDMA	150	630	4
6,4Gb"Fujitsu"	150	645	11
5,1Gb"Quantum" EX	150	645	11
HDD 8.4 Gb FUJITSU MPC3084	152	638	8
5,2 Gb Quantum FB El	154	647	6
HDD 8,4Gb Fujitsu UDMA-33	158	664	4
6,4Gb IBM DTTA350640	162	664	10
6,4Gb IBM UDMA	162	680	6
HDD 6,4GbIBM Cache 512	163	685	4
8,4Gb FUJITSU UDMA	170	714	6
8,4Gb"Fujitsu"	180	774	11
HDD 10,2Gb Fujitsu UDMA-33	191	802	4
HDD 8,4GbIBM Cache 512	195	819	4
8,4Gb IBM UDMA	197	827	6
10,2Gb FUJITSU	210	882	6
HDD 10,1GbIBM Cache 512	228	958	4
Fireball_EXQM32S012-A U-ATA		565	2
IBM U- ATA (cap 3.2 GB Rpm 5		583	2
Fujitsu U-DMA (cap 4.32Gb)		622	2
Fireball_EX QM U-ATA (cap 5.1		663	2
Fujitsu U-DMA (cap 6.48Gb)		666	2
Fireball_EX QM 64A013 U-ATA (		690	2
Fujitsu U-DMA (cap 8.4Gb)		740	2
IBM U- ATA (cap 8,4 GB Rpm 5		826	2
IBMU-ATA (cap10.1GB, Rpm 5		923	2
IBMU-ATA (cap10.1GB, Rpm 7		1247	2

Жесткие диски SCSI

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
4,3 Gb IBM,U WSCSI(68p)	255	1071	6
4,5GbIBM DDRS34560RPM7200,U W	277	1136	10
IBM 4,5GB UWSCSI 68pin,7200rp	302	1268	4
Fujitsu 4,5GB UWSCSI 7200rpm	310	1302	4
HDD 4.3 Gb UW SCSI IBM DDRS	310	1302	9
HDD 9.3 Gb UW SCSI IBM	530	2226	9
IBM Ultra2WSCSI 68P (cap.4.5		1372	2
IBM Ultra2SCSI 68P (cap.9.1		2119	2
IBM Ultra2WSCSI 68P (cap.9.1		3389	2

Прочие

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
FDD 3,5"Mitsumi (без панели	14	57	8
FDD 3,5"ALPS	14	58	8
FDD 3,5" 1,44Mb Samsung	16	67	4
CD-ROM 8x PackardBell	31	130	8
16x SONY	42	168	3
CD-ROM 32x SAMSUNG SCR3231	44	185	8
CDx32 Samsung	47	197	4
CD-Rom 34 Mitsumi	47	197	9
CD-ROM Samsung 32x (Play But)	48	197	10
CD-ROM BTC 36x (Play But)	48	197	10
32x Samsung	50	200	3
CD drive 36 PHILIPS	55	231	6
CD-ROM 36x ASUS	55	231	8
CD-ROM 36x CREATIVE INFRA5400	57	239	8
CD-ROM ASUS 34x (Play But)	58	238	10
CD-ROM 36x CREATIVE	58	244	9
CD-ROM ASUS 36x (Play But)	59	242	10
CD drive 36Speed Creative д/у	59	248	6
CD-ROM 40x ASUS	59	248	8
CD-ROM Creative 36x INFRA-540	61	250	10
CD drive 36 ASUS (R)	63	265	6
CDx36 ASUS	64	269	4
36x Creative w/RC	65	260	3
CD-ROM Creative 40x Infra-600	65	267	10
CD drive 40Speed Creative д/у	65	273	6
CD-Rom 40 Creative	69	290	9
CDx40 CREATIVE +RC	73	307	4
ZIP int IDE	85	357	4
ZIP Drive 100Mb int IDE	87	365	6
DVD-ROM Hitachi 2x/20x	111	466	8
ZIP Ext, LPT	128	538	4
MO3,5" Fujitsu EIDE 230Mb in	198	832	6
DVD Creative 5x,with Decoder	265	1113	4
MO3,5"Fuj. IDE 640Mb int	290	1218	6
MO3,5"Fuj.MCC3064 SCSI 640Mb	298	1252	6
MO Fujitsu 640Mb SCSI, Int(	300	1260	4
CD-RW Traxdata2*2*6 IDE int	302	1268	6
CD/Rw IDE int. Philips 6x/2x/	302	1268	4
CD-RW Traxdata2*2*6 SCSI int	318	1336	6
MO3,5"Fuj.MCB3064 SCSI 640Mb	325	1365	6
MO Fujitsu 640Mb SCSI, Ext(	338	1420	4
MO3,5" SCSI 640Mb ext,Dynamo	345	1449	6
CD/Rw SCSI Ext. Philips 6x/2x	368	1546	4
CD-RW Traxdata2*2*6 SCSI ext	370	1554	6
Creative Labs CD-ROM 36x INFR		223	2
ASUS CD-ROM 36x		258	2
ASUS CD-ROM 40x		299	2
Creative Labs CD-ROM 40x INFR		321	2
DVD controller TWISTER C-CUBE		361	2
CD-RecorderIDE MITSUMI (CD-		1465	2
CD-Recorder PHILIPS (6*2*2) R		1496	2
CD-Recorder HP 7200i Sure Sto		1729	2

Контроллеры

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
Tecram 390U PCI SCSI-2 w cabl	67	281	6
Tecram 390F PCI UWSCSI w cabl	117	491	6
Mylex KT-950 UWSCSI Kit	140	588	4
Mylex DAC960PG-1-4Mb PCI UWSC	850	3570	9
Mylex DAC960PG-3-4Mb PCI UWSC	950	3990	9
Mylex DAC960PJ-2-8Mb PCI UW S	1210	5082	9
Mylex DAC960PJ-3-8Mb PCI UW S	1310	5502	9

MultiMedia

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
LABTEC LCS2612 20W w\subwoofe	0	0	9
LABTEC LCS3210 20W	0	0	9
Наушники C-105 Labtec	5	21	9
Микрофон	7	29	9
Mic Blaster Creative (микрофо	8	33	10
Гарнитура Verbatim	8	34	9
PRIMAX 90 W PMPO	10	40	9
Speaker BTC 100W	10	42	8
Speaker Super99 100W	11	46	8
Primax2x90WPMPO	13	55	8
Speaker PRIMAX SoundStorm 90W	13	55	8
Sound Blaster ALS	13	55	4
Колонки SU-99	14	59	9
Sound Aztech SC16-3D	15	61	8
ESS 1868	15	63	9
Звуковая карта Opti 16 bit	15	63	9
Звуковая карта AZTECH 16 bit	16	65	9
Radio Card AZTECH	16	67	8
Speaker BTC 180W	17	71	8
Sound Aztech PCI SC128-3D (OE	18	76	8
YAMAHA 724F-V PCI, w/3D	18	77	11
Sound Aztech PCI 64-Q3D	20	82	8
AIMS Lab Radio Track (FM-tune	20	82	10
Sound Blaster Yamaha GX724, P	20	84	4
FM TunerAims	22	92	9
CREATIVESB PCI-32	24	103	11
Radio Track	25	105	6
Speaker BTC 200W Surround	25	105	8
Sound CREATIVE SB16	25	105	8
PRIMAX 120 W PMPO	25	105	9
CREATIVESB 16 Vibra	25	108	11
Speaker PRIMAX SoundStorm 120	27	113	8
Primax2x120WPMPO,DTK699	28	118	6
Sound Aztech PCI SC338-A3D	28	118	8
Creative SB32 Ensoniq PCI	28	118	9
Sound CREATIVE PCI 64 (OEM)	29	122	8
SB Creative Ensonic PCI 32	30	126	6
LABTEC LCS1030 10W w\bracket	30	126	9
PRIMAX 240 W PMPO	33	139	9
CREATIVESB PCI-64	33	142	11
Creative SB64 PCI	36	151	9

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
CREATIVE SB PCI 64 Ensonic (4	37	152	10
SB Creative 64 PCI	37	155	6
CREATIVESB 16 Vibraw FM r	38	163	11
CREATIVE Vibra 16 bit	39	164	9
SB Creative Vibra 16B + FMP	40	168	6
Speaker PRIMAX SoundStorm 240	40	168	8
CREATIVE Vibra 16 bit with FM	40	168	9
CREATIVESB AWE 64 OEM	40	172	11
CREATIVE SB16 Vibra+FM-радио	41	168	10
CREATIVE SB AWE64 Value (OEM)	41	168	10
Subwoofer Green Wave V-1000	41	172	8
Primax2x240WPMPO	42	176	6
Sound Blaster Creative Vibra	45	189	4
PRIMAX 300 W PMPO	49	206	9
PRIMAX SubWoofer 3D	49	206	9
Creative SB128	50	210	9
CREATIVESB PCI-128	53	228	11
Speaker PRIMAX SoundStorm 3D	57	239	8
Speaker PRIMAX SubWoofer 3D	58	244	8
Speaker LABTEC LCS1024 5Wx2	63	265	8
LABTEC LCS1024 10W w\bracket	63	265	9
LABTEC LCS2420 20W w\subwoofe	63	265	9
Creative 8Mb Memory Upgr.for	65	267	10
CREATIVESB LIVE value OEM	70	301	11
Speaker LABTEC LCS3010 10Wx2	73	307	8
CREATIVE AWE 64 Gold	76	317	9
LABTEC LCS3010 20W	76	319	9
Creative SB Live!	80	334	9
CREATIVE Live Value (OEM)	82	336	10
Speaker LABTEC LCS3210 10Wx2	84	353	8
Sound CREATIVE LIVE VALUE	85	357	8
Sound Blaster Creative Live,	85	357	4
SB Creative Live Value	98	412	6
AIMS Lab Video Higway Xtreme	105	431	10
Aims TV Tuner with FM	110	462	9
AIMS Lab Ifive USB (мультимед	130	533	10
Creative PC Works 4+1	139	584	9
CREATIVE Live (RETAIL)	185	759	10
Мікрофон		24	2
Wavetable for S/B Yamaha		41	2
Наушники+микрофон		42	2
Джойстик Gamepad Primax		50	2
S.B. 16 bit Avance Logic 3D c		55	2
S.B. 16bit with 3D sound (ES		56	2
Джойстик Conqueror Gamepad Pr		84	2
Creative Labs midi cable accs		93	2
Creative Labs MC-100 Microfon		94	2
Aims Labs RADIO TRACK! (FM tu		106	2
Creative Labs SB 16 CT-4188 (		134	2
Creative Labs / Ensonic SB ES		140	2
Активні колонкиCreative Lab		151	2
4 Mb memory upgrade (SB 64)		155	2
Creative Labs GamePad Cobra (		189	2
ДжойстикExcalibur 3DPrima		213	2
ДжойстикLogitech WINGMAN di		227	2
Creative Labs SB 128 PCI(O		273	2
8 Mb memory upgrade (SB 64)		279	2
Aims Labs GRAB IT!(video ca		363	2
Creative Labs CCD camera 220v		452	2
Aims Labs GRAB IT Pro (video		632	2
Активні колонкиCreative Lab		865	2
Creative Labs SB LIVE! (SB 2		914	2
Фотоаппарат KODAK DC-120		2890	2

Видеокарты

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
SVGA S3 Trio64 1Mb	13	56	8
SVGA S3 VIRGE/DX 2Mb	22	92	8
S3 VIR 3D DX375 2Mb,MPEG,PCI	23	97	6
SVGA S3 Trio 3D AGP 4Mb	26	107	6
SVGA ASUS V375DX 2Mb	27	113	8
S3 Virge 4Mb PCI	27	113	9
SVGA MSI S3 Trio 3D AGP 4Mb	28	118	8
S3 GX2 TV-out+cable SGRAM 4M	30	126	6
ATI 3D Rage II 4M AGP 418030	33	139	6
Видеокарта ATI 2 Mb PCI	37	155	9
SVGA ATI Xpert XL AGP 4MB	39	164	8
Видеокарта ATI 4 Mb AGP Charg	40	168	9
2X SIS w/DVD soft SGRAM 4M	41	172	6
I740 3D 2X AGP 8Msdram w/cd g	43	181	6
SVGA ATI Xpert 98 AGP 8Mb	48	202	8
DIAMOND Stealth 3D 4000 PRO A	49	206	9
SVGA ASUS AGP-V3000 4Mb	57	239	8
SVGA ATI Xpert@Work AGP 4MB	59	248	8
"ASUS" AGP V3000 4Mb	60	258	11
SVGA ASUS AGP-V2740 8Mb	61	256	8
SVGA ATI Xpert@Work AGP 8MB B	65	273	8
SVGA ASUS 3DP-V3000 4Mb, Tv I	68	286	8
S3 SAVAGE 128b 8Mb sdram w/cd	70	294	6
ASUS V3000 AGP Tvin,out	72	302	6
SVGA ATI Xpert@Play PCI 4MB B	72	302	8
"ASUS" 3DP V3000 4Mb TV In/ou	73	314	11
S3 Savage 8Mb AGP	77	323	9
"ASUS" AGP V3000ZX8Mb SGRAM	77	331	11
SVGA ASUS AGP-V3100 8Mb Savag	78	328	8
SVGA ATI Xpert@Play AGP 8MB B	81	340	8
SVGA ASUS AGP-V3400ZX 8Mb Tv	87	365	8
V3000 Riva128ZX 4M AGP Tv-in,	90	378	6
Matrox Mistique-220 4Mb PCI	90	378	9
TV Tuner Extreme+FM+V confere	109	458	6
ASUS RIVA TNT 8Mb	117	491	6
3DFX Banshee 16M sdram	118	496	6

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
SVGA ASUS AGP-V3400TNT 8Mb	122	512	8
Rage PRO All-in-Wonder AGP 8M	126	529	6
Creative Riva TNT 16Mb AGP	128	550	11
SVGA CREATIVE AGP-V3400TNT 16	130	546	8
Creative Riva TNT 16Mb PCI	130	559	11
Creative Banshee 16Mb AGP	135	567	9
ASUS RIVA TNT 8Mb TV	142	596	6
SVGA ASUS AGP-V3400TNT 16Mb T	148	622	8
ASUS RIVA TNT 16Mb TV	153	643	6
"ASUS" AGPV3400Riva TNT	158	679	11
DIAMOND Viper V550 AGP	202	848	9

Мониторы

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
14"DAEWOO 431	130	533	10
14" ADLAS	130	546	6
14" ADLAS, 0,28, MPR II	133	559	6
14" DTK	133	579	1
14"Optiuest Q41	136	571	6
14" Hyundai	139	605	1
Monitor 14" SAMSUNG 410b	140	588	8
14" Samsung 410b	144	626	1
14" Samsung 410b digital,	145	595	10
14" 400b,digital	145	609	4
"Samsung" 14" 410b	145	624	11
SAMSUNG SyncMaster 410B	148	622	9
15" DTS 1024x768 NI	163	685	4
15" Passo	166	697	6
15"DTK 0.28,MPR II,тр.Toshiba	170	714	6
15"DAEWOO 518B	175	718	10
15" CTX (Toshiba)	177	770	1
CTX 15" (TOSHIBA)	180	756	9
Monitor 15" SAMSUNG 510s	190	798	8
15" Samsung Syncmaster 510s	194	795	10
"Samsung" 15" 510s	195	839	11
15" Samsung 510s	195	848	1
15" LG 57T5 TCO 95	199	816	10
SAMSUNG SyncMaster 510S	199	836	9
15" LG 57m, 0.28 LR NI,OSD,Mu	203	853	4
Monitor 15" SAMSUNG 510b(T)	227	953	8
Monitor 15" SAMSUNG 500b	227	953	8
15" Samsung 510b	229	996	1
15" Samsung Syncmaster 500bT,	230	943	10
SAMSUNG SyncMaster 510B	244	1025	9
17" Passo	265	1113	6
17" DELL TCO,95	270	1134	6
17" DELL 0,28 1024@768 90HZ	290	1218	4
CTX 15" Trinitron	295	1239	9
17" DELL TCO,95	298	1252	6
17" DELLD1028LR, TCO95	299	1196	3
15" SONY 100ES 0.25	299	1301	1
17" COMPAQ	299	1301	1
15" Samsung Syncmaster 710s P	350	1435	10
17" 700S+ 0,28 LR NI,Digital	354	1487	4
SAMSUNG SyncMaster 710S	359	1508	9
15"SONY 100GST TCO-92,0.25,Mu	385	1617	6
17"PanasyncSL70	473	1987	6
17" 700P+ 0,28 LR NI,Digital	524	2201	4
SAMSUNG SyncMaster 700P+	535	2247	9
17" SONY 200GST 0,25,	545	2289	4
17" ViewSonic PT775,1600x1200	643	2701	4
19" 900P,LR NI,OSD	645	2709	4
Monitor 17" SAMSUNG 700IFT	675	2835	8
CTX 17" Trinitron	685	2877	9
CTX 19" Philips	885	3717	9
Monitor 15" SAMSUNG 520 TFT	1250	5250	8
21" 1000P,LR NI,OSD	1321	5548	4
14"MONO LR		378	2
14" 0.28 LR NI D		598	2
14" (13.2" V.I.S.) 0.28 LR N		657	2
14" 0.28 LR NI D Samsung 410		676	2
15" 0.28 LR NI BRIDGE BM15V T		771	2
15" 0.28 LR NI BRIDGE BM15G T		796	2
15" OptiquestV55(TCO-92)		882	2
15" 0.28 LR NI D Samsung 516		917	2
15" (13.8" V.I.S.) 0.28 LR N		948	2
15" 0.28 LR NI OSD Samsung 51		1064	2
15" 0.25 LR NI OSD SONY 100 E		1460	2
17" 0.28 LR NI OSD Samsung 71		1613	2
17" 0.28 LR NI OSD Samsung 70		1618	2
17" (16" V.I.S.) 0.25 LR NI		2119	2
15" 0.25 LR NI OSD SONY 120 A		2201	2
17" 0.26 LR NI OSD Samsung 70		2327	2
17" 0.25LR NI SONY 200 EST		2374	2
17" View Sonic GT775		2389	2
17" View Sonic PT775		2793	2
17" Samsung 700 IFT		3117	2
15" 0.28 LR NI D Samsung 520		5548	2

Устройства ввода

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
Мышь PRIMAX Navigator	0	0	9
Мышь PRIMAX Navigator PS/2	0	0	9
MOUSE Mitsumi	5	21	9
MOUSE Mitsumi PS/2	5	21	9
Джойстик PRIMAX Firstorm Game	6	24	9
Джойстик PRIMAX GAME STICK	8	34	9
MOUSE Scroll Mitsumi	10	42	9
MOUSE Scroll Mitsumi PS/2	10	42	9
KEYBOARD Mitsumi Win 95	10	44	9
KEYBOARD Mitsumi Win 95 PS/2	10	44	9
Джойстик PRIMAX MEDIASTOPM co	13	55	9
Mouse 4D A4 TECH	17	71	9

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
GAME PAD MICROSOFT	67	281	9
Джойстик MICROSOFT	70	294	9

Модемы

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
Speedcom 56K int PCI ASVD	48	202	6
Prolink 33,6 ASVD ext	50	210	6
GVC 33,6 R16 int ASVD	50	210	6
Fax/Modem Diamond 33600, Ext	50	210	4
GVC Voice 33,600ext	55	237	11
GVC 33,6ASVD VI ext w/cable	58	244	6
Fax/Modem GVC 33600 Voice, Ex	60	252	4
GVC 33,6 R6VI ext (2-провод	68	286	6
Prolink PCMCIA 33,6K	73	307	6
USR Voice 33,600ext	75	323	11
Prolink PCMCIA 56K	95	399	6
Fax/Modem IDC 3614, Flash, ex	95	399	4
Fax/Modem IDC 5614, Flash, ex	125	525	4
IDC 2814BL+, AOH, V.34+ int	145	609	6
Fax/Modem XirCom 56K, PCMCIA	150	630	4
IDC 2814BL VI, AOH, V.34 int	160	672	6
IDC 2814BXL+, AOH, V.34+ ext	163	685	6
ZyXEL U-336E 33,6 Ext,VI	200	840	6
USR Courier 33,6 Ext,рус.+каб	205	861	6
US Rob.Sportster 33600/33600		249	2
US Rob.Sportster int. 56K (OE		343	2
IDC-2814 BXL / VR 33600 ext w		418	2
Creative Labs Modem Blaster D		523	2
IDC-2814 BXL / VR 5614 ext w		559	2
IDC-2814 BXL+ 33600 ext w cab		722	2
US Rob.Courier 33600 ext		888	2

Сетевое оборудование

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
Сетевая SURECOM ISA Combo	12	48	8
Сетевая SURECOM 320X-R 100Mb/	24	101	8
HUB 16 port SURECOM	79	332	8

Прочее (комплектующие)

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
Диск MO SONY 230 Mb	7	27	6
MO disk Fujitsu 230Mb (Verbat	8	34	4
ZIP disk 100Mb	11	44	6
Диск для MitsubishiLS120	12	48	6
MO disk Fujitsu 640Mb (Verbat	14	59	4
Disk ZIP 100Mb	14	59	4
Съем. карман для HDD,IDE	15	61	6

КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
HP JetDirect 170X Print Serve	165	693	8

Матричные принтеры

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
Printer EPSON LX-300	141	592	8
Printer EPSON LX-1050+	238	1000	8
Epson LX-1050+,A3, 9игл.	267	1121	6
Printer EPSON FX-1170	320	1344	8

Струйные принтеры

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
Скан.головка IS 22 (BJC4300)	94	395	6
Canon BJC 250	114	496	1
Canon BJC-250 Color	118	496	4
Canon BJC-250C	118	496	9
Printer HP DeskJet 420	120	504	8
HP DeskJet 420	124	539	1
Canon BJC-250 A4 720x360 28p/	125	525	6
Lexmark 1000	127	533	4
Hewlett Packard DeskJet 420	129	542	9
HP DJ 420 (optional Color)	130	546	4
EPSON Stylus Color 440	175	735	9
Epson Stylus Color 440	179	779	1
Epson Stylus 440 Color, 1440x	181	760	4
HP DJ 690 Color Light	186	781	4
HP DeskJet 695C	189	822	1
Canon BJC-4300 A4 720x360	194	815	6
Hewlett Packard DeskJet 690C	194	815	9
Xerox InkJet DocuPrint 6J Col	195	819	4
Printer EPSON Stylus Color 60	237	995	8
Hewlett Packard DeskJet 710C	237	995	9
Printer HP DeskJet 710 C	238	1000	8
EPSON Stylus Color 600	244	1025	9
Epson Stylus 640 Color, 1440x	245	1029	4
EPSON Stylus Photo	255	1071	9
Canon BJC-80	261	1096	9
Epson Stylus Color 800	274	1192	1
Epson Stylus Photo 700, 1440x	287	1205	4
Printer EPSON Stylus Photo 70	288	1210	8
EPSON Stylus Photo 700	295	1239	9
Epson Stylus 740, 1440x720 dp	307	1289	4
HP 890C	345	1449	6
HP DJ 890 Cxl	348	1462	4
Hewlett Packard DeskJet 895Cx	378	1588	9
Canon BJC-4650, A3	382	1604	4
ALPS 1200x600 dpi, Сублимацио	510	2142	4
Epson Stylus Photo EX, 1440x7	516	2167	4
HP DJ 1120C, A3	518	2176	4
EPSON Stylus Photo EX	527	2213	9

Лазерные принтеры

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
SO-DIMM 8Mb 100pin for HP Las	32	134	8
OKIpage 4w Plus	237	995	4
OKI PAGE 4W +(рус.)	243	1021	6
Xerox Laser DocuPrint 4508, 8	373	1567	4
HP Laser Jet 6L A4,600dpi,1(9	375	1575	6
Printer HP LaserJet 1100	382	1604	8
HP LJ 1100 (600x600 dpi, 8ppm	388	1630	4
HP LaserJet 1100	394	1714	1
Hewlett Packard LaserJet 1100	422	1772	9
HP LJ 1100A (Принтер+копир+ск	484	2105	1
Hewlett Packard LaserJet 1100	525	2205	9
HP LJ 6P	745	3129	4
Hewlett Packard LaserJet 6P	762	3200	9
HP LJ 6MP	995	4179	4
HP LJ 4000	1350	5670	4
Hewlett Packard LaserJet 4000	1385	5817	9
HP LJ 5000	1793	7531	4
HP LJ 5000 N	2496	10483	4
HP LJ Companion		843	2
OKIPAGE 4W+		1078	2
Принтер OKIPAGE 8p		1287	2
Xerox P8E		1622	2
HP LJ 1100		1755	2
Xerox DocuPrint 4508		1887	2
HP LJ 1100APrint/Copy/Scan		2204	2
HP LJ 6P		3297	2
HP LJ 2100		3612	2

Сканеры

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
Primax Colorado 9600,A4,300*6	79	332	6
Scaner Mustek 6000P	83	349	8
Primax Colorado300dpi	85	370	1
Primax D600	96	403	6
Scaner Mustek 1200CP	110	462	8
Scaner HP ScanJet 4100C	199	836	8
Primax Profi SCSI-II,A4,600*6	233	979	6
HP ScanJet 4100 (USB)	234	1018	1
HP SkanJet 4100C 1200 на дюйм	235	987	6

Источники бесперебойного питания

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
APC Back-UPS 300 Mi	92	386	9
Green Wave 500	112	470	6
APC Back-UPS 500 Mi	119	498	9
APC BK 500MI,500VA 230V,Multi	125	525	6
APC Back-UPS PRO 280	131	550	9
APC Back-UPS Pro 420	179	752	9
APC Back-UPS Pro 650	185	777	9
APC Smart-UPS 420	190	798	9
APC BK 650 ,650VA 230V PnP	194	815	6
APC Smart-UPS 700	335	1407	9
APC Smart-UPS 1000	430	1806	9
APC Smart-UPS 1400	530	2226	9

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
CDАССИСТЕНТ	23	97	8
CDMicrosoft Windows98 Rus.	80	336	8

УСЛУГИ

Доступ в Интернет в режиме "Dial Up"

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
Тестовое подключение (12 часов)	5	18	5
Тестовое подключение на 5 дней	10	36	7
"Шаровой Аксесс" с 2-00 до 7-00	12	43	5
Регистрация пользователя	20	72	7
Выезд спец-та по Киеву	20	72	7
"Вечерний Аксесс" с 19-00 до	35	127	5
"Бизнес Аксесс" с 8-00 до 19-00	35	127	5
Unlimited "Non-stop Аксесс"	65	235	5
Вызов специалиста	20	72	5
Регистрация	20	72	5
Limited (80ч) "Полный Аксесс"	45	163	5

Доступ к сети по фиксированной абонплате

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
Ночное время (03:00-07:00)	10	36	7
Ночное время (24:00-19:00)	20	72	7
Абонплата за off-line	20	72	7
Выходные(7:00 суб.-7:00 пон.)	25	91	7
Дневное время (09:00-19:00)	40	145	7
Без ограничений Normal	60	217	7
Без ограничений Club	80	290	7
Без ограничений V.I.P.	100	362	7

Повременный доступ

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	КОД
1 час (24:00-09:00)	1	2	7
Почасовая плата "Аксесс" на ч	1	4	5
1 час (09:00-24:00)	2	5	7
Абонплата (5 часов работы)	10	36	7
Min авансовый платеж	30	109	7

Код	Названия фирм
1	BCS Computers (044-224-22-76)
2	DiaWest (044-440-44-88)
3	Edelveis (044-296-48-88)
4	Spin White (044-463-59-98)
5	Аксесс (044-246-68-98)
6	Инкософт (044-246-43-89)
7	ИнтерЛинк (044-419-06-74)
8	К-Трейд (044-252-92-22)
9	Компания ИТО (044-228-82-86)
10	Корифей (044-451-02-42)
11	Фрам-95 (044-478-09-49)

По горизонтали:

1. Очень большой пассажирский самолет.
4. Венецианская лодка.
7. Выдающееся изобретение древнего человека.
8. Иносказательный поучительный рассказ.
10. Символ монархической власти.
11. Голенький проказник с луком.
12. Прибор для измерения температуры.
14. Известный бразильский писатель.
15. Зверь с ценным мехом.
18. Явление, нежелательное для мореплавателя.
19. Лист, предназначенный для заполнения сведениями.
21. Наука о построении предложений.
24. «Липа» в журналистике.
26. Месяц поющих котов.
27. Приспособление для пускания дыма.
28. Живущий на чужбине.
29. Американский (по происхождению) жанр кино
30. Изделие из печеного теста за пять копеек (историч.).

По вертикали:

1. Окрестности северного полюса.
2. «Дырявый» газ.
3. Дерево, не имеющее листьев даже летом.
4. Литературный персонаж, придумавший гиперболоид.
5. Строение на «шести сотках».
6. Часть света из двух континентов.
7. Необходимая принадлежность путешественника.
9. Античный сосуд.
12. Гимн студентов.
13. «Рекордсмен» среди струнных музыкальных инструментов.
16. Книжка для тех, кому лень читать.
17. Мифологический персонаж, «прославившийся» своими муками.
18. Любимый мужчина фотографа Гурченко.
20. «Кающаяся Магдалина».
22. Римский император.
23. «Подставка» для уличного светильника.
25. Птица, приносящая удачу.
26. Источник вдохновения поэта.

Ответы на кроссворды:

В №7 По горизонтали: 7. Бутсы. 8. Гибралтар. 10. Горизонт. 11. Нектар. 12. Маркони. 13. Арбат. 16. Октава. 17. Ватник. 18. Конка. 20. Мадейра. 24. Былина. 25. Канифоль. 26. Олимпиада. 27. Трава.**По вертикали:** 1. Сурок. 2. Аспирант. 3. Аист. 4. Транс. 5. Электрон. 6. Барабашка. 9. Подкова. 14. Коромысло. 15. Таверна. 19. Клизма. 21. Рефери. 22. Париж. 23. Слива. 25. Кадр. **В №8 По горизонтали:** 2. Ковер. 6. Тотус. 7. Делон. 9. Арена. 10. Домино. 11. Гарсон. 12. Орбит. 14. Муром. 16. Тоска. 19. Окулист. 20. Зефир. 21.Холст. 22. Острава. 24. Рампа. 27. Гобой. 29. Рикша. 30. Бюргер. 31. Аркада. 32. Топор. 34. Алисо. 35. Огонь. 36. Альфа. **По вертикали:** 1. Антоним. 2. Киса. 3. Волейбол. 4. Руда. 5. Фолиант. 6. Тембр. 8. Насос. 12. Оркестр. 13. Тусовка. 14. Мизер. 15. Олимп.17. Олово. 18. Антей. 23. Рукопись. 25. Марка. 26. Америка. 27. Горгона. 28. Блажь. 32. Тара. 33. Роса.

КАК ПОДПИСАТЬСЯ НА «МОЙ КОМПЬЮТЕР»?

Мы знаем, что многие наши читатели, пытавшиеся подписаться на газету в отделениях **«УКРПОЧТЫ»** в декабре и начале января, не могли этого сделать. Но сейчас можно оформить подписку на «Мой компьютер» без всяких проблем. Если же они все-таки возникнут — сообщите нам номер почтового отделения, мы поможем. **Наш индекс — 35327.**

Можете воспользоваться услугами подписной сети фирмы **«ПЕРИОДИКА»**. А для тех, кто боится за сохранность газеты в своем почтовом ящике, мы предусмотрели еще один вариант подписки — через пункты **«КИЕВСКИХ ВЕДОМОСТЕЙ»**, расположенные во всех районах и массивах г. Киева в самых посещаемых магазинах. Подписавшись таким образом, вы будете забирать газету прямо на пункте, причем **стоимость подписки — самая низкая** среди подобных служб, и составляет 3 грн.60 коп. в месяц.

И варианты для самых занятых или ленивых — службы курьерской доставки прессы: **«САММИТ» (044-2907763), «ОФИС-СЕРВИС» (044-2710577), «059» (044-059), «БИЗНЕС-ПРЕССА» (044-2207476), «ДИ-КСИ» (044-2292779).**

Напоминаем, что все подписавшиеся на «Мой компьютер» до 1 марта и приславшие нам копию документа о подписке, будут участвовать в розыгрыше призов (см. №1-2 за этот год).